

AÇÃO

234

DICAS

3451 - Ed. 10 - Cr\$ 4.300,00

EDITORA
AZUL

GAMES

STAR WARS

A FORÇA ESTÁ NOS
VIDEOGAMES

CONHEÇA O
IMPÉRIO
DA NINTENDO



LANÇAMENTOS BONANZA BROTHERS (Master) ★ BATMAN 2 (Nintendo) ★

GOLDEN AXE 2 (Mega) ★ BIG RUN (Super Nes) ★ E MAIS 16 JOGOS INÉDITOS!

JOÃO BAFO DE ONÇA: É MELHOR V

O Pato Donald acaba de descobrir um fantástico tesouro perdido e sabe que João Bafo de Onça está de tocaia com seu bando de malfeitores tentando encontrar a chave da arca do tesouro antes dele.

É melhor o João se preparar, porque para ficar mais rico que o Tio Patinhas, Donald vai enfrentar todos os perigos com ataques de desentupidores de pia. Quack!

E embora ele nunca precise de ajuda (ha, ha, ha), seus sobrinhos Huguinho,

Zezinho e Luizinho vão ajudar. O que? Você também quer ajudar? Então venha: esta vai ser a mais perigosa e atrapalhada expedição de todos os tempos.



MEGA DRIVE

SEGA

TEC TOY

OCÊ LER ESTE ANÚNCIO.



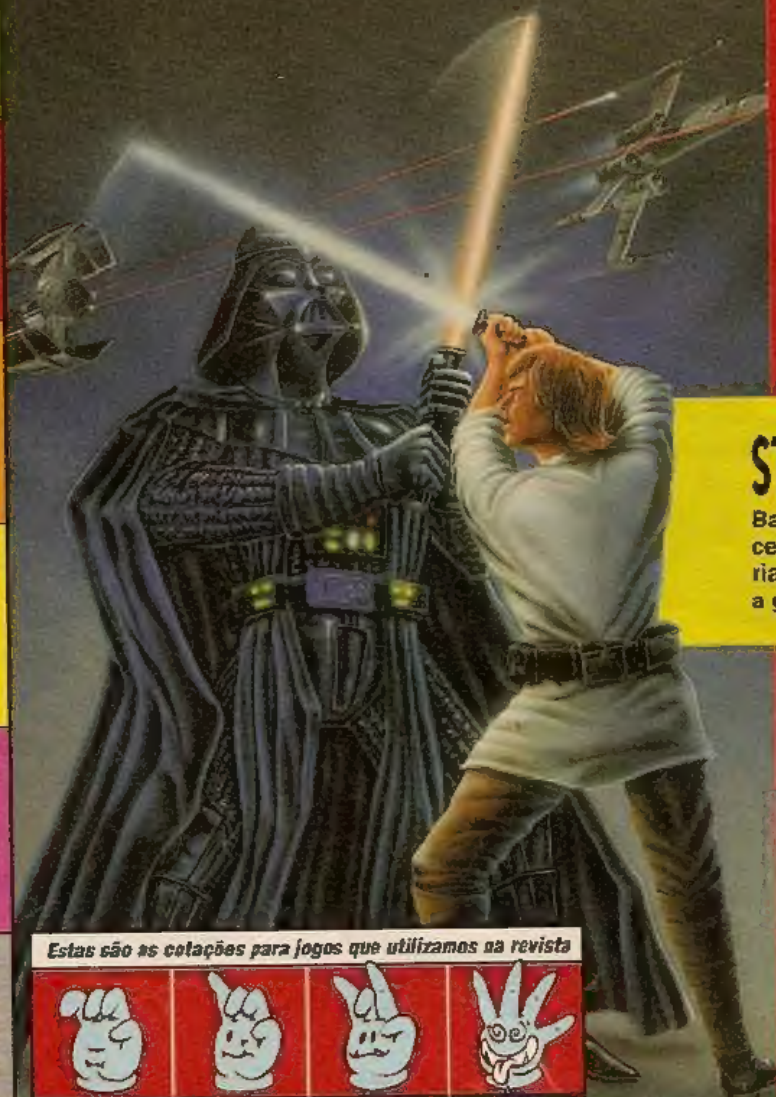
© DISNEY

**FIQUE
LIGADO**

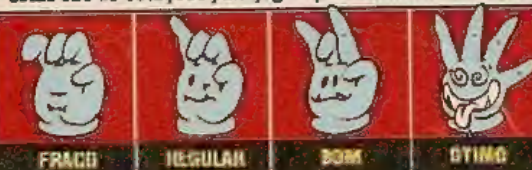
▶ START

SUPER NES	
NINTENDO	
GAME BOY	
MEGA	
MASTER	
GAME GEAR	
PC	
MSX	

E então, galera, vocês já se acostumaram ao novo visual de AÇÃO GAMES? Tá fácil achar as matérias sobre o seu videogame, não é? Basta folhear rapidamente a revista e abri-la nas páginas com a cor do seu game. Lembre-se: daqui pra frente AÇÃO GAMES vai ser sempre assim. As cores dos sistemas também não mudarão. Escrevam pra gente dizendo o que mais gostaram no novo projeto da revista, sua organização etc. Sua opinião é muito importante. Participe.



Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



CARTAS ... 6

Os gamemaniacos dão o seu recado

SOS ... 8

Nossos pilotos tiram as dúvidas dos leitores

SHOTS ... 10

A Camerica vai lançar um Game Genie para Genesis

TOP TEN ... 13

Participe do nosso ranking dizendo qual o seu jogo favorito

O IMPÉRIO DA NINTENDO ... 14

Fundada há mais de 100 anos, esta empresa mudou a vida dos japoneses

STAR WARS ... 22

Baseado num dos maiores sucessos de bilheteria da história, este game está sacudindo a galera nos States

GAME OVER ... 48

Confira os recordes dos nossos leitores

GAME CASSETADAS ... 50

Veja como poderia ser o novo game do Michael Jackson



ESTRATÉGIA

SUPER NES 20 F-ZERO
Com 10 macetes para baixar seu tempo na Mute City

NINTENDO 26 BATMAN 2

MEGA 32 TOF, I AM & EARL Mostrocasas de rimbas de loucos de casais

MASTER 38 CAPTAIN SILVER

PC 44 PRINCE OF PERSIA

DICAS

LANÇA★
MENTOS

INTERNACIONAIS

LANÇA
MENTOS
NACIONAIS

SUPER NES 18 CASTLEVANIA
4, BIG RUN

NINTENDO 24 ROBIN
HOOD, SNOW BROTTIERS

GAMEBOY 28 THE FLASH,
HOME ALONE, ADVENTURE
ISLAND 2

MEGA 31 QUACK SHOT

MEGA 30 GOLDEN AXE 2

MASTER 36 RUNNING
BATTLE, BONANZA
BROTHERS, CYBER SHINOBI

GAME GEAR 42 WOODY
POP, SPACE HARRIER, SEGA
CHESS

MSX 46 XEVIOUS, RASTAN,
SAGA, ARKANOID

SUPER NES 19

NINTENDO 25

GAMEBOY 29

MEGA 31

MASTER 37

GAME GEAR 43

PC 45

MSX 47



CARTAS



PILOTOS Estamos escrevendo porque gostaríamos de ser pilotos de jogos para a revista. Sabemos que muitas pessoas devem escrever pelo mesmo motivo, mas já terminamos muitos jogos para Nintendo, Master, Mega.

RICHARD PASQUALIN
DANIEL J. TOLEDO
Jundiaí, SP

Agradecemos o interesse de vocês, garotos, e ficamos realmente convencidos de que vocês são grandes feras. Pelo número de jogos relacionados em sua carta, vocês devem entender mesmo do negócio. Por enquanto, o nosso quadro de pilotos está completo. Mas isto não impede que vocês mandem dicas e estratégias para a revista — A AÇÃO GAMES sempre publica e continuará publicando dicas de leitores, que inclusive têm o seu nome divulgado na revista. Fica aqui o convite para vocês mandarem suas estratégias sempre que quiserem. E, quando precisarmos de novos pilotos, tenham a certeza de que serão lembrados.

32 BITS Fiquei sabendo que a Sega lançou um Mega Drive de 32 bits. A Nintendo também vai fazer isso?

EDSON TADAO ENOMOTO
São Paulo, SP

É brincadeira o que rola de fofoca no mundo dos videogames. De fato, a Sega está trabalhando no desenvolvimento de um videogame de 32 bits — que pode chamar-se Giga Drive —, mas o lançamento dele só deve ocorrer no final do ano em diante. Quem também tem um projeto para 32 bits é a NEC, fabricante do PC Engine. Da Nintendo, por enquanto, não sabemos nada a este respeito. Para maiores detalhes, veja nossa seção Shots da edição número 7.

LOCADORA Tenho interesse em montar uma locadora em minha cidade, e para isto peço esclarecimentos sobre os procedimentos legais, as providências para montagem etc.

MARILEIDE BARATELA
Pindamonhangaba, SP

Lamentamos não poder ajudá-la, Mari-leide, pois este não é o nosso ramo de negócios. Seria interessante que você procurasse a junta comercial de sua cidade para inteirar-se sobre os procedimentos legais. Já para adquirir o "know-how" de montagem de uma locadora, o melhor é procurar a orientação de quem já tenha montado um negócio desses. Algumas locadoras inclusive franqueiam sua marca para quem quiser entrar no ramo, fornecendo material, instalações e métodos para tocar a loja. Anote o nome de duas locadoras que abrem franquias: Dimensão Video (011) 217-7161 e Progames (011) 831-0444.

FLIPERAMA Podemos mandar recortes de fliperama para a seção Game Over? Como jogamos em dupla, somaremos os resultados para fazer nosso recorde.

ALEXANDRE e ADRIANO G. SEABRA
Rio de Janeiro, RJ

Aceitamos com prazer os recordes obtidos em arcades ou fliperamas, desde que comprovados por fotos. Agora, só são considerados os placares individuais. Esta manha de somar pontos dos dois jogadores para fazer um recorde a gente não aceita, a menos que o próprio jogo mostre este resultado. Para publicar recordes na revista, consideramos os números que cada jogador obtém no final do jogo.

LIMPEZA Usar o aspirador de pó para limpar o videogame pode danificar o aparelho?

MICHEL S. CARVALHO
Rio de Janeiro, RJ

Interessante esta sua idéia, Michel. Não vemos nenhum problema em tirar o pó do seu videogame com um aspirador. Na verdade, fazer isso é melhor do que dar aqueles assoprões no aparelho ou no cartucho, pois o ar do sopro tem uma certa umidade e pode prejudicar as partes metálicas do videogame. Bom mesmo é evitar que o seu console e cartuchos peguem poeira e umidade, guardando-os num lugar seguro, seco, onde não haja pó nem calor.

LANÇAMENTOS Quando chegam ao Brasil os jogos Pit Fighter, Monty Python, Strider 2 e The A Team?

MARCELO F. ZARDO
Florianópolis, SC

Todos estes jogos são lançamentos que a Sega dos Estados Unidos está aprontando para o começo deste ano — com exceção de Pit Fighter, que já saiu em novembro nos States e inclusive está disponível em algumas locadoras brasileiras.

MASTER Um colega me disse que o jogo Robocop vem gravado na memória do Master. É verdade? Como eu faço para usá-lo?

EDILSON G. CARNEIRO
São Paulo, SP

Esse seu colega contou uma piada das boas, Edilson. Existem três jogos na memória do Master: Hang On (motociclismo), Safari Hunt (tiro) e Labirinto (aventura). De Robocop, não tem nem o cheiro.

LOCADORA DE PC Vocês conhecem alguma locadora de games para PC?

RAFAEL M. RAPOSO
São Paulo, SP

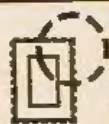
Olha, Rafael, não vai ser fácil encontrar uma loja que alugue os games para PC. Como você já sabe, jogos para computador estão em disquetes e, portanto, é muito fácil copiá-los. Assim, para evitar a cópia de software — que é um ato ilegal em todo o mundo —, ninguém aluga games para computador: apenas vende. Talvez um amigo seu possa emprestar-lhe um jogo, quem sabe? Mas alugar, mesmo, não vai ser fácil.

FALHA NOSSA Na matéria Troca-troca de Joysticks, página 24 da edição número 8, erramos ao informar que o controle de videogame Dinavision 3 é compatível com os consoles Phantom, Top Game e Hi-Top Game. Na verdade, é o joystick Jet Control, do mesmo fabricante, que possui versões compatíveis com os referidos consoles.

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS

Av. Nações Unidas, 5777,
3.º andar - São Paulo, SP

05479

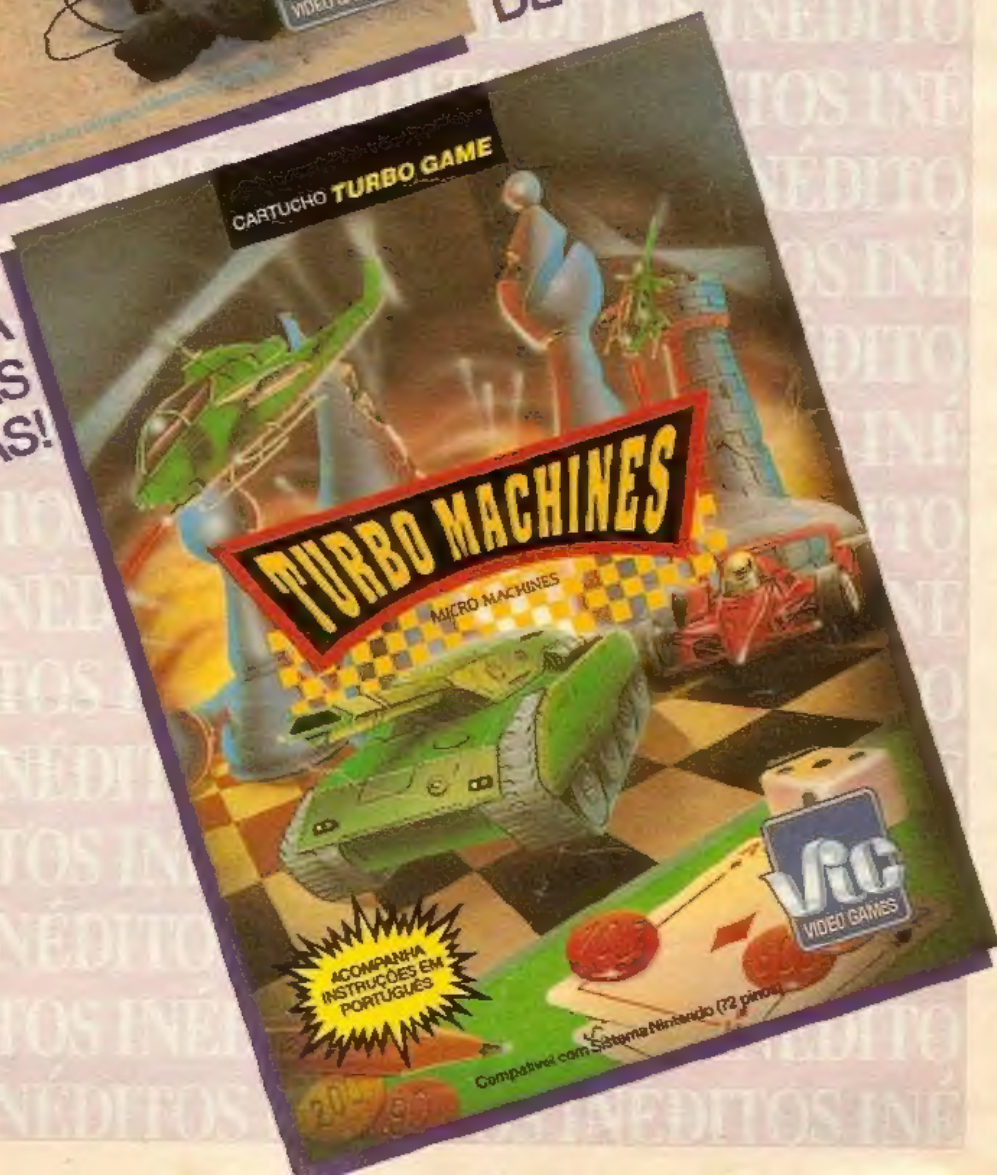


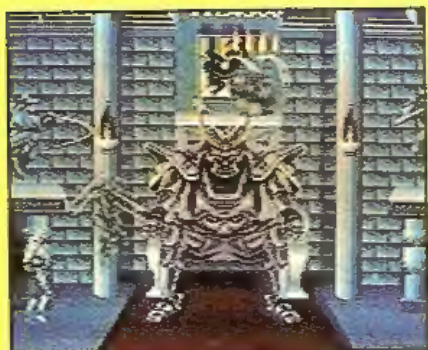


**SUPER ESTRATÉGIA
PARA INICIAR UM
GRANDE ANO!**

**UMA SURPRESA
PARA QUEM JÁ
"TRAÇOU"
DE TUDO!**

**E UMA NOVIDADE
PARA QUEM JÁ
"DETONOU" TODAS
AS JOGADAS!**





THE SECRET OF SHINOBI / SPIDER MAN (Mega)

No jogo The Secret of Shinobi, como faço para matar o último chefe? E no Spider Man, como faço para vencer o Homem-Aranha negro?

LEANDRO HENRIQUE D. FERREIRA
Taubaté — SP

No final de The Secret of Shinobi (Shadow Dancer), o ninja fica cara a cara com o Lagarto. Primeiro, mate todos os ninjas que saltam das colunas, antes que eles cheguem muito perto de você. Quando o Lagarto levantar a cabeça, vá para baixo de um dos pilares e espere a rajada de fogo desaparecer. Depois pule e lance shurikins em seu centro brilhante.

O Homem-Aranha negro, Leandro, é Venon, o uniforme alienígena do herói que ganhou vida própria. Para destruí-lo, fique no meio do prédio mais alto do local. Quando ele subir ao mesmo andar em que você está, derrube-o com uma escudada. Repita a operação até derrubá-lo de vez.

RIVER CITY RANSOM (Nintendo)

Preciso de uma ajuda para passar da fase da escola neste jogo.

ANDRÉ LUIS M. DA CONCEIÇÃO
Guarulhos — SP

Nas fases anteriores, você precisa

entrar nas casinhas e comprar um certo livro que o ajudará a terminar a fase da escola.

DOUBLE DRAGON 3 / BATMAN (Nintendo)

Lí certa vez na revista que este jogo tem um Continue após a quarta fase. Tentei pegá-lo mas não consegui. Vocês podem explicá-la melhor? No jogo do Batman, descobri que em certos momentos ele parece estar pulando em câmara lenta. Isto é normal?

FRANCISCO M. AVELINO JR.
Fortaleza — CE

O Continue do Double Dragon só aparecerá se você perder todas as vidas depois de ter concluído a quarta fase, que é a da Itália. Espero que suas dúvidas estejam resolvidas, senão é só entrar em contato conosco. Já? Quanto ao jogo do Batman, o que acontece é que o jogo fica mesmo mais devagar quando há uma quantidade de "Sprites" (elementos que se mexem) muito grande na tela, e a capacidade gráfica do jogo não dá conta de movimentar todos ao mesmo tempo normalmente. Repare que isso acontece quando você deixa juntar muitos inimigos na tela, por exemplo.

SUPER MÔNACO (Mega)

Tenho várias dúvidas a respeito do game Super Mônaco GP, do Mega Drive. Como faço para concluir perfeitamente a curva logo depois do túnel? Por que a palavra "Trouble" aparece piscando? O que acontece se eu não parar no "Pit In"? Há alguma tática para o carro arrancar com uma super-velocidade no começo da prova? Acabei em sétimo lugar no Campeonato Mundial e, logo após, apareceu na tela a minha nova equipe. Não entendi, porque a colocação não estava no quadro e sim abaixo dele.

DANIEL DAVANÇO
São Paulo — SP

Na saída do túnel, se você estiver jogando no câmbio automático, freie. Se estiver com câmbio de quatro marchas, reduza para três. Com o câmbio de sete marchas, reduza para quatro

"Trouble" significa problemas para seu carro. Ao aparecer a frase "Pit In", aperte o botão C para entrar no box e arrumar o carro. Se não parar no box ("Pit In"), seu carro continuará com os mesmos problemas e isso vai prejudicar a sua atuação na corrida. Não há nenhuma tática especial para a largada. O melhor que você tem a fazer é usar adequadamente as marchas. Quanto a sua colocação, o game só dá a posição dos seis primeiros no quadro. Para correr com um carro melhor, você precisa desafiar uma equipe rival. Se conseguir vencer duas vezes consecutivas, você passa para esta equipe melhor.

EGGY/MOPIRANGER (MSX)

Como se faz para mudar de fase no jogo Eggy? Onde eu encontro a chave no jogo do Rambo? No jogo Mopiranger, há algum jeito de destruir as pedras?

JONAS GADOIN
Taquari — RS

No game Eggy, as fases são compridas e mantêm os mesmos gráficos. Só os níveis do jogo é que ficam mais difíceis. Existem duas versões do Rambo. Você precisa especificar seu equipamento (MSX 1 ou MSX 2). As pedras do Mopiranger são indestrutíveis. Veja mais dicas na seção do MSX.

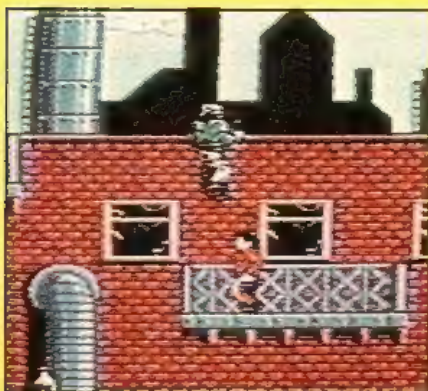


BATMAN (Nintendo)

Como eu faço para matar o monstro que vem antes do Coringa?

FABIANO O.S. LOPES
São Paulo — SP

Você tem de desviar dos raios dele e, quando chegar perto, atacá-lo com o bumerangue.



URBAN CHAMPION/ROBOCOP 2 (Nintendo)

No Urban Champion, final da terceira fase, há um bueiro. Quando um dos jogadores cai nele, o jogo termina, mas não dá Game Over: voltamos para a tela de apresentação. Por que isso acontece? E no Robocop 2, como fazer para pegar mais de 80% de Nuke?

MAIKEL R. FLORENTINO
Uberlândia — MG

O problema do Urban Champion acontece porque você está jogando com dois jogadores. Já no Robocop 2, o jeito para pegar mais Nuke na fase do tiro ao alvo é acertar mais bandidos. Capriche na pontaria.

JACK CHAN (MSX 1)

Gostaria de saber senhas para jogos de computador, como o Jack Chan in the Police Story.

MONICA MENDES DE OLIVEIRA
Rio de Janeiro — RJ

Para mudar de fase no Jack Chan, pressione as teclas 1, T e O. Importante: para muitos jogos, certas senhas não dão certo. Isto se deve ao grande número de cópias diferentes que existem no mercado. Espero que esta funcione no seu.

WEREWOLF (Nintendo)

Não consigo atravessar a cachoeira, pois as piranhas não deixam e o Lobisomem sequer pula nas plataformas.

MARCELO TAGUTI
São Paulo — SP

Não seja afobado, Marcelo. Deixe

as piranhas passarem primeiro e só então você poderá pular.

NINJA GAIDEN 2 (Nintendo)

Como fazer para passar do chefe que fica soltando as aranhas depois da tela da neve? Este jogo tem algum truque para ganhar mais vidas ou Continues?

EDUARDO HIDEKI HORI
São Mateus — SP

O truque para eliminar este vilão é atirar nas aranhas. Assim que ele descer, chegue perto e dê-lhe bastante golpes. Quanto às vidas e Continues, infelizmente não existem manhas para aumentá-los.

DOUBLE DRAGON 3 (Nintendo)

Estou pensando para passar pela múmia, no Egito. Vocês podem me ajudar?

RAFAEL G. HERREIRA
Santo André — SP

Você tem de encher a múmia de voadoras, voltando sempre pelo lado contrário ao que deu o golpe. Repita esta operação várias vezes, que ela entrega os pontos.

DOUBLE DRAGON 2 (Nintendo)

Qual é a manha para detonar a Alma e a Sombra, dois inimigos que ainda não consegui passar?

THIAGO M. DE SOUZA
São Paulo — SP

Para os dois inimigos, a manha é ficar andando para cima e para baixo. Assim que eles aparecerem, cubra-os de pancada.

PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES

Seção S.O.S GAMES

Av. Nações Unidas,

5777, 3.º andar - São Paulo, SP

05479



VENON STRIKES BACK (MSX 1)

Gostaria que publicassem algo sobre o jogo Venon Strikes Back.

REINALDO MURAUSKAS
São Paulo — SP

Aqui vão as passwords do Venon, que devem ser digitados antes de começar o jogo. Pressione a tecla P (Password) e sempre tecle Return no final de cada senha: MAYHEM, TRANSMOGRIFY, VALKIR, PETALS OF DOOM. Ao começar o jogo siga para a direita e descubra quatro transportadores.



BATTLETOADS (Nintendo)

Outro dia retirei o cartucho com o console ligado e o jogo pausado na fase do Elevator Action. Ao retirar o cartucho, apareceu a mensagem Mega Warp — Advance 2 Levels e eu fui parar na fase da Gargantua. O que aconteceu? Será que isto é um truque ou um simples tilt?

MICHAEL VON SEMENOFF
São Paulo — SP

Olha, Michael, isso está cheirando a tilt mesmo. A gente nunca pode prever o que acontece quando um cartucho é retirado com o console ligado. Mas, uma coisa é certa: assim como este procedimento pode beneficiá-lo, poderia também pifar o jogo ou o console. Sabemos que a tentação é grande, mas evite repetir isso, tá? De repente você pode levar azar e fritar os pobres sapinhos.

SHOTS



SEGA X NINTENDO A batalha continua

CENTROS DE DIVERSÃO, A NOVA BRIGA

Para cutucar ainda mais sua arquiinimiga, a Nintendo do Japão acaba de entrar para o milionário negócio dos centros de diversão eletrônica. Estes locais são o paraíso dos gamemaniacos, onde podem ser encontradas dezenas de máquinas de fliperama com os jogos de maior sucesso do Famicom, Super Famicom e Game Boy. Quem também estiver a fim de experimentar um novo jogo antes de comprar pode pilotá-lo em máquinas especiais chamadas *test play*. O primeiro centro de diversão — Nintendo Entertainment — foi inaugurado recentemente na região de Tóquio, no Japão, e já está virando um "poin" de gamemaniacos. Muitas outras lojas como estas devem ser abertas em todo o país nos próximos meses: o objetivo da Nintendo é chegar a 3 mil delas no espaço de um ano.

Os centros de diversão eletrônica são um negócio muito lucrativo para a Sega do Japão. A empresa é dona de 180 centros e ainda participa da administração de outros 1 000 em todo o país. Nos Amusement Centers da Sega estão reunidos os incríveis arcades, como o R360, simulador espacial cuja cabine gira em 360 graus, ou o Time Traveller, primeira máquina de jogos com imagens holográficas.

RANKING DOS GAMES NINTENDO NOS EUA

Poucas novidades no último ranking de games da revista Nintendo Power. Super Mario Bros 3 continua imexível em sua primeira colocação. Tartarugas Ninja 2 recuperou o segundo lugar, desbancando Final Fantasy para o terceiro. Quem despencou no ranking foi o jogo dos Simpsons: de quinto caiu para o oitavo lugar. Surpresa mesmo foi Super Mario Bros 2, que nem estava entre os dez primeiros e este mês apareceu — na lanterninha, mas apareceu. Fique agora com o ranking dos 10 mais da Nintendo Power.

Colocação	Nome	Há quantos meses no ranking
1	Super Mario Bros 3	26
2	Tartarugas Ninja 2	11
3	Final Fantasy	16
4	Battletoads	4
5	Crystals	12
6	Dragon Warrior 2	12
7	Mega Man 3	11
8	The Simpsons	8
9	Tetris	22
10	Super Mario Bros 2	37

VIC VIDEOGAMES LANÇA DOIS JOGOS DIFERENTES



Os dois novos lançamentos da Vic Videogames são para quem quer variar um pouco. Super Gufix (Videomation) é um software que permite desenhar o que o jogador quiser na tela da TV, usando o joystick do videogame. O outro, chamado Turbo Machines (Micro Machines) é uma movimentada corrida de veículos em miniatura. O jogador pode escolher entre 12 corredores diferentes, cada um mais alopado que o outro, e veículos como carros esporte, tanques de combate, lanchas ou helicópteros. Os cartuchos seguem o padrão Nintendo americano (72 pinos).

GAME GENIE PARA GENESIS!

A Camerica, fabricante do Game Genie — acessório que enlouquece os jogos da Nintendo —, vai lançar ainda este ano, nos Estados Unidos, uma versão do aparelho para o Genesis. Para quem não está ligado, Game Genie é um adaptador para ser acoplado entre o cartucho e o videogame e capaz de modificar as características do jogo. Com e.e, os personagens ganham superpoderes, vidas infinitas, invencibilidade, Continues infinitos, uma loucura! Imagine só jogar com todas essas mordomias um game ferradinho como Gaiares. Vai ser uma festa.



O QUE VAI

PINTAR PARA O MEGA CD

Fique ligado nos jogos que vão surgir nos próximos meses para o CD ROM do Mega Drive. *SimEarth*, o sucessor de *SimCity*, é um deles. Em vez de administrar cidades, o jogador vai mesmo é tomar conta de um planeta, influenciando no equilíbrio ecológico, no comportamento dos mares, montanhas e atmosfera. O lance é cuidar direito do mundo, senão

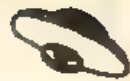
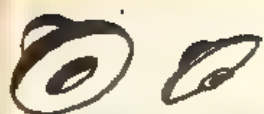
raças muito estranhas poderão aparecer para habitá-lo. Outros títulos confirmados são *Rad Mobile* e *Power Drift*, dois jogos de pilotagem que pintarão com novos percursos e músicas. *Phantasy Star IV* é outro jogo já encomendado para o Mega CD, trazendo imagens digitalizadas e trilha sonora animal. Este Mega CD vai dar mesmo o que falar.



AI VEM UM NOVO ATARI

Há alguns meses, noticiamos com tristeza que a Atari havia desistido de produzir o Panther, seu videogame de 16 bits.

De repente, a empresa volta a ser notícia com uma revelação surpreendente: agora, está desenvolvendo um sistema de 32 ou até mesmo 64 bits. Putz! O novo sistema terá o nome de *Jaguar* e sua configuração final (32 ou 64 bits) ainda está sendo definida. O que a Atari quer é criar um ultravideogame que funcione com muito mais que um simples cartucho, mas tenha entrada para CD ROM, teclado, computador, disk drive e modem. Isso já não é mais um videogame, é uma central de jogos. O *Jaguar* pode ser tão versátil a ponto de aceitar os próprios cartuchos do *Linx*, videogame portátil da Atari. Um produto com tantas qualidades parece que vai custar o olho da cara, mas não é isso que a Atari quer: ela jura que o *Jaguar* só vai sair dos laboratórios se tiver um preço compatível. Data de lançamento? Entre o final de 92 e começo de 93.



CLUB GAMES DE BELO HORIZONTE



O ROTEIRO DO GAME



CINEMA VÍDEO-GAME

ALUGUEL DE:

CARTUCHOS

Megadrive
Super-Nintendo
Game Gear
Game Boy
Nintendo

APARELHOS

Super-Nintendo
Megadrive
Game Boy
Game Gear

**PRESTAMOS ASSESSORIA NA
MONTAGEM DE LOJAS DE GAMES**

Alugamos acessórios para todos os Vídeo
Games e fazemos troca de cartuchos e aparelhos

Temos pacotes promocionais de férias, feriados
para aparelhos a ótimo preço.

Avenida Uruguai, 344 - Sion - Belo Horizonte - MG
Fone (031) - 225-1522

Classivideo

Na CLASSIVIDEO você encontra para
alugar todos os games que você quer, com
um prazo de dois dias para jogar
e por um preço bem legal.

Mais de 700 títulos para nintendo, master,
mega, game gear e game boy
(inclusive os aparelhos para alugar)
e em breve super famicon.

Locação e venda de cartuchos.

Av. Prudente de Moraes, 1557 - Loja 2 - BH/MG
TEL: (031) 344.1221 - (em frente ao Pitágoras)
Av. Francisco Deslandes, 1033 - Loja 4 - BH/MG
TEL: (031) 225.0997 - (no final da avenida)

BELO HORIZONTE



Dumont

As Feras Detonam em B. H.



GAME É DUMONT!

SHOPPING
DEL REY

Informe-se
(031) 222 6564

MINAS
SHOPPING



video  minas

Distribuidora de Filas, VHS e Games
(031) 222 6564

video  minas

O QUE ESTÁ ROLANDO NO



DO CORRESPONDENTE
ANGELO ISHI



TOP TEN

Qual é o seu jogo preferido?

TOP TEN traz o ranking dos dez games prediletos da mocada que acompanha a revista todo mês. Dá uma olhada no ranking de janeiro:

TOP TEN / JANEIRO 92

NOME DO JOGO	SISTEMA
1 Samurai	Mega Drive
2 Battletoads	Nintendo
3 Streets of Rage	Mega Drive
4 Ninja Gaiden 3	Nintendo
5 Phantasy Star	Master System
6 Indiana Jones	Master System
7 Alex Kid in Miracle World	Master System
8 The Simpsons	Nintendo
9 Lakers vs. Celtics	Mega Drive
10 Ghouls and Ghosts	Master System

fonte: Locadoras de São Paulo

Agora, preencha o cupom abaixo com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não esqueça de escrever o nome da seção no envelope.

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> MASTER SYSTEM | <input type="checkbox"/> SUPER NES |
| <input type="checkbox"/> MEGA DRIVE | <input type="checkbox"/> COMPATÍVEIS |
| <input type="checkbox"/> GAME GEAR | NINTENDO (Phantom |
| <input type="checkbox"/> GAME BOY | System, Hi-Top Game, Dynavision |
| | 2 e 3, Bit System, Super Charger) |

NOME DO JOGO _____

Nome

Endereço

Bairro

CEP

Cidade

Est

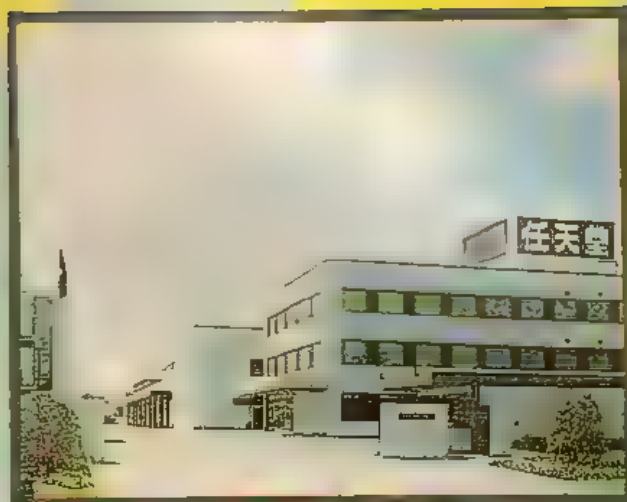
Data de Nascimento

DDD

Telefone



Prédio da Nintendo of America, em Seattle (Washington)



O IMPÉRIO DA NINTENDO

A empresa, quem diria, fazia cartas de baralho

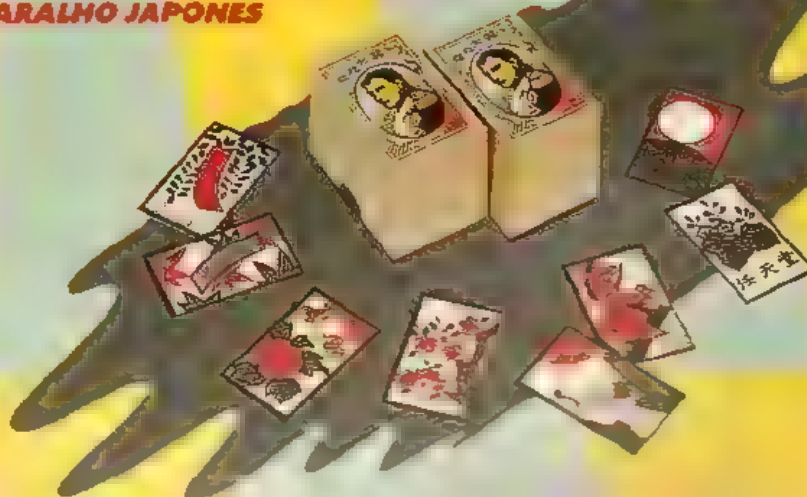
A vida dos japoneses nunca mais foi a mesma. Depois que a Nintendo lançou seu famoso videogame no Japão, em 1983, coisas inesperadas começaram a acontecer naquele país. Pessoas passavam a noite em longas filas à porta das lojas, agüentando frio e neve pra comprar um novo cartucho. Consumidores entouquecidos entupiam os escritórios da empresa com pedidos de produtos. E até estudantes começaram a cabular aula para frequentar lojas de videogames. Tudo isso para ter um cobiçado lançamento da Nintendo, a empresa que pirou com a cabeça dos japoneses.

Esta empresa é mesmo uma superpotência. Seus videogames de

8 bits venderam mais de 30 milhões de unidades no Japão e nos Estados Unidos. Esse número corresponde às populações de Portugal e Espanha, juntas. Sabe quantos cartuchos de videogame

foram vendidos no Japão e nos EUA? Só 400 milhões. É cartucho que não acaba mais. Isto porque só estamos falando do sistema de 8 bits: Game Boy e Super NES nem entraram na conversa (ainda).

O PRIMEIRO PRODUTO FOI O HANAFUDA, UM BARALHO JAPÔNES



GRANDE JOGADA!

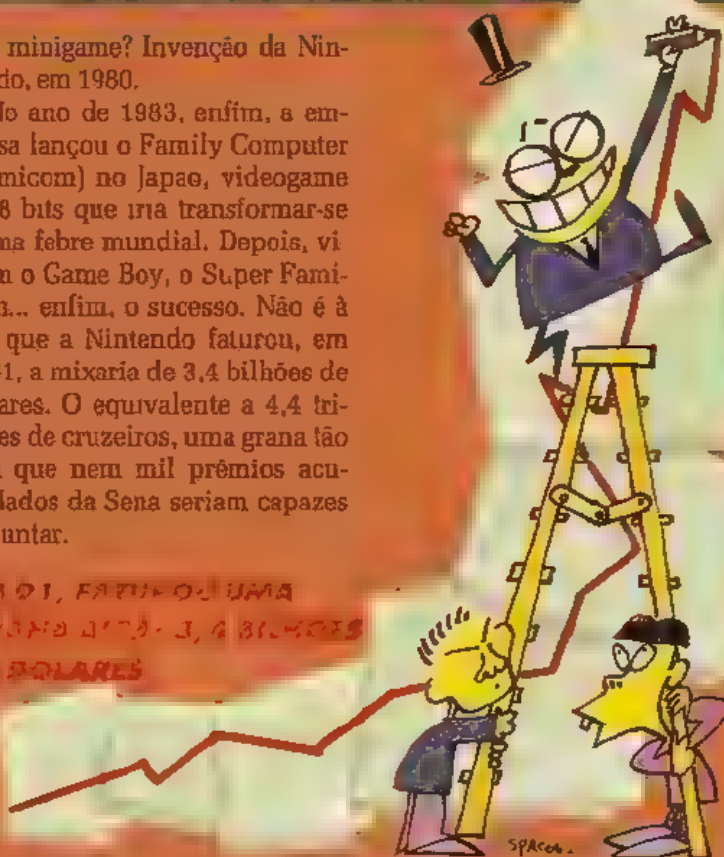
É pensar que a Nintendo começou como uma modesta fabricante de cartas de Hanafuda, uma espécie de baralho japonês. Outra surpresa: ela foi fundada há mais de um século, precisamente no ano em que o Marechal Deodoro da Fonseca proclamou a República no Brasil (1889). O negócio dos baralhos prosperou — a fabricante chegou até a produzir cartas com personagens de Walt Disney. Na década de 50, adotou o nome de Nintendo e construiu sua sede na cidade de Kioto, onde está até hoje.

Foi só em 1974 que a "Grande N" entrou para o ramo dos produtos eletrônicos. Seus primeiros inventos foram máquinas de jogos para "game centers". Depois, com a Mitsubishi, criou o videogame com microprocessador ou microchip (do tipo que existe hoje). Sabe aqueles relógios de pulso que têm

um minigame? Invenção da Nintendo, em 1980.

No ano de 1983, enfim, a empresa lançou o Family Computer (Famicom) no Japão, videogame de 8 bits que iria transformar-se numa febre mundial. Depois, vieram o Game Boy, o Super Famicom... enfim, o sucesso. Não é à toa que a Nintendo faturou, em 1991, a mixaria de 3,4 bilhões de dólares. O equivalente a 4,4 trilhões de cruzeiros, uma grana tão alta que nem mil prêmios acumulados da Sena seriam capazes de juntar.

EM 91, FATUROU UMA
GRANDE DÍTA - 3,4 BILHÕES
DE DÓLARES



O que mais a Nintendo faz além de videogames? Muita coisa. No Japão, ela mantém cursos para formar seus futuros programadores de jogos — qualquer um pode participar. Outra atividade interessante foi a criação de uma rede de informações financeiras que as pessoas acessam através do seu próprio console Famicom. Só que, em vez de jogo, o que aparece na tela da TV são informações sobre o mercado de ações, cotações do dólar e outros dados que os adultos, principalmente, adoram consultar. No futuro, a empresa quer ampliar as funções de sua rede para informar também sobre coisas ligadas à saúde, educação, etc. Videogame serve para muito mais do que divertir, pode crer.



SUA "HOT LINE" NOS EUA
TEM 400 PESSOAS E JÁ ATENDEU
A 20 MILHÕES DE CHAMADAS

A filial dos States criou várias maneiras de informar seus game-maníacos. Lá, existe um serviço telefônico com 400 atendentes (uau!) que resolvem as dúvidas de jogadores aflitos. Desde 1985, quando foi criado, o serviço já atendeu a mais de 20 milhões de chamadas. Por Baco! E isso porque existe uma revista chocante como a Nintendo Power, verdadeira "bíblia" do gamemaníaco, que conta tudo sobre lançamen-

tos e dicas. A revista é mensal e vende 1,5 milhão de exemplares.

Outro agito da Nintendo nos States são os campeonatos. Em 1990, por exemplo, foi promovido um supertorneio que envolveu jogadores de trinta cidades e levou quase todo o ano.

Quem diria que uma simples fabricante de cartas de baralho viraria uma gigante como esta? Mas o maior feito da Nintendo não foi só transformar-se numa das maiores empresas do mundo: foi ter criado uma forma de lazer para milhões de pessoas.

A PRESENÇA NO MUNDO

Com tudo isto, claro, a Nintendo é a fabricante de videogames número 1 em todo o mundo. Além da sede em Kioto, no Japão, a empresa tem uma subsidiária em Seattle, nos Estados Unidos — é a Nintendo of America, fundada em 1980. Tem também a Nintendo of

Europe, sediada desde 1990 em Frankfurt, Alemanha.

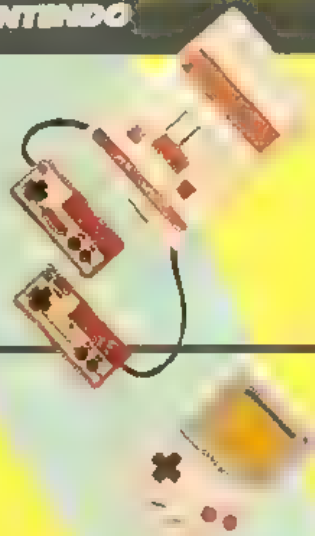
Em outros países, a Nintendo está presente através de representantes, como a C. Itoh, que atua no México. A C. Itoh, uma grande multinacional japonesa, é também a representante da Nintendo no

Brasil e já começou a trabalhar para trazer seus produtos para cá — o Game Boy é o primeiro a ser importado. “Queremos fortalecer nossa presença na América Latina”, garante o seu presidente, Hiroshi Yamahuchi (bisneto do fundador Hojiro Yamahuchi).

OS GRANDES SUCESSOS DA NINTENDO

FamiliCom

Desde o seu lançamento, em 1983, o videogame de 8 bits da Nintendo já vendeu 16 milhões de unidades no Japão, onde também foram consumidos 193 milhões de cartuchos. Nos Estados Unidos, onde o console chama-se Nintendo Entertainment System (NES), foram vendidas 32 milhões de unidades e 210 milhões de cartuchos. Estes dados são do último levantamento de mercado da Nintendo, realizado em dezembro de 1990. Isso significa que, hoje, a quantidade de videogames nos dois países pode ter aumentado ainda mais.

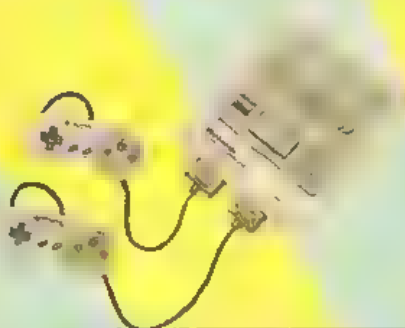


Game Boy

O videogame portátil da Nintendo surgiu no Japão em abril de 1989. Até dezembro de 90, última estatística oficial da empresa, já haviam sido vendidos 4,4 milhões de aparelhos para os japoneses. Contando também com os Game Boy existentes no resto do mundo, esse número sobe para 11,3 milhões. Tem gente pra caramba zanzando por aí com esse simpático aparelhinho nas mãos.

Super Famicom

Dois meses antes do lançamento nas lojas japonesas, a Nintendo experimentou aceitar encomendas dos próprios consumidores. E levou o maior susto: 1,5 milhão de pessoas queriam o novo videogame antes mesmo de conhecê-lo. Como isso era muito mais do que a capacidade de produção da fábrica, desistiu-se da ideia. Hoje, calcula-se que 3 milhões de felizardos japoneses tenham um Super Famicom, que foi lançado em setembro do ano passado, nos Estados Unidos, com o nome de Super Nintendo (ou Super NES). Pelo visto, o console de 16 bits tem tudo para ser um sucesso de vendas tão grande quanto o do próprio videogame de 8 bits.



Super Mario, o campeão

De todos os jogos que a Nintendo criou, nenhum outro vendeu tanto quanto os da série *Super Mario*. A primeira versão — *Super Mario Brothers* — foi a que mais faturou: 33,4 milhões de cópias em todo o mundo. *Super Mario Brothers 2* vendeu 7,5 milhões e o 3, 13 milhões. A versão do jogo para Game Boy é responsável pela venda de 5,2 milhões de cartuchos. E sua mais recente aventura — *Super Mario World*, para o Super Famicom —, detonou até agora 730 mil cópias.

Fazendo as contas, os jogos do baixinho bigodudo já venderam 60 milhões de cartuchos em todo o mundo. Isso faz dele o personagem mais popular de todos os tempos — tão popular que está, hoje, em programas de televisão, lojas de brinquedos, embalagens de chocolates, bolachas e um montão de outros produtos. Em dez anos de trabalho — ele surgiu pela primeira vez em 1981 —, esse simpático encaçador italiano poderia aposentar-se hoje mesmo e viver milionário para o resto da vida.



Super Mario.
Sua série de
aventuras vendeu 50
milhões de cópias

A ESCOLHA É SUA



V

Se você escolheu o melhor videogame, escolha o melhor jogo.

Agora, na hora de escolher o joystick, escolha o melhor. O de resposta mais rápida, o mais confortável, mais forte, mais durável, aquele que melhor se adapta ao seu estilo.

Seu joystick só pode ser POWERTRON!

Para receber mais informações escreva para:

POWERTRON
O JOYSTICK PRO
R. dos Gusmões, 414 -
CEP 01212 - S. Paulo - SP
TEL.: (011) 223-8999

O joystick POWERTRON é disponível em 7 modelos:

- | | |
|-----------|---------------------------------|
| POWERTRON | Compatível com sistema... |
| POWERTRON | Compatível com Sistema Sega |
| POWERTRON | Compatível com sistema Nintendo |
| | Top Game e Phantom System |
| POWERTRON | Compatível com Dynastar |
| ATAK | Compatível com sistema Atari |
| ATAK II | Compatível com sistema Sega |
| ST 5000 | Compatível com sistema Atari |

**POWER
TRON**

O JOYSTICK PRO

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

LANÇAMENTOS Internacionais



LANÇAMENTOS **SUPER NES**

Super Castlevania IV



Para fazer fúrias com o chicote, mantenha o botão que o acionia apertado e movimente o direcional para as isdas.



Chicotadas para cima: aperte junto o direcional. Use a mesma técnica para as chicotadas em diagonal.



Esse é o chefe da primeira fase. Protegido em cima da plataforma, chicoteie o cavalo e depois o cavaleiro. Não é muito difícil.



Belmont pode passar para o outro lado da grade. Esquivando em frente ao portão, basta apertar.



Não se esqueça de chicotear as paredes. Algumas tem presentes escondidos.



Chicoteie em direção a parede e você ficará preso nela, podendo balançar se como o chicote. Para resgatar o personagem, pressione o botão de direção para cima e para baixo.



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

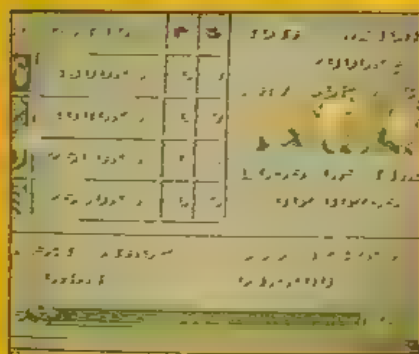
RIO RUN

Este jogo é uma versão muito parecida com a existente para os fliperamas. Você vai dirigir um carro com tração nas quatro rodas por pistas sinuosas, cheias de subidas e descidas. Os cenários são estradas urbanas ou trilhas no meio do deserto. Nortes escuras e tempestadas de areia vão prejudicar muito a sua visibilidade, mas basta ficar de olho nas setinhas dos cantos superiores da tela — elas acendem, indicando quando você tem que fazer curvas. Mas cuidado com a forma como manuseia o botão Direcional: é que ao colocá-lo ↑ ou ↓ você altera a marcha do carro.



Compre todo que puder, mas não que o carro se desmonte no meio da pista. Dê a dica e faça check-ups a cada duas provas.

A melhor equipe de corredores e a da mesma. Escolha esse time para as corridas e elas são muito boas.



É preferível jogar o carro para fora da estrada a correr o risco de uma colisão. Sempre que puder, tente desviar bem antes de cruzar com outro carro.

Dicas



SUPER MARIO WORLD

A partir desta edição, daremos todos os meses algumas dicas deste incrível jogo. Vamos começar com alguns segredos do primeiro mundo, Yoshi's Island.

Yoshi's Island 1 — No começo desta fase, exatamente acima da primeira depressão no chão, existem algumas nuvenzinhas e uma lua que dá três vidas. Você precisa usar a capa voadora para chegar lá.

Yoshi's Island 4 — Ao entrar no primeiro tubo roxo desta fase, você vai parar numa tela com os cactus com cara de gato. Somente o Yoshi pode livrá-lo destes inimigos, engolindo pedaço por

pedaço. Quando fizer isto, cuidado com as partes que sobram — elas podem cair em cima de Mario.

Primeiro Iggy's Castle Mario pode derrubar as tartarugas que estão do outro lado da grade. Basta chegar bem pertinho delas. Se a tartaruga estiver do lado direito, use o botão Y para dar um soco. Se estiver do esquerdo, use o botão X.

WARRIORS

Quer equipar sua nave, logo na saída, com todas as armas? Então experimente pausar o game e usar a sequência ↑, ↑, ↓, ↓ L, R, L, R, B, A e Start.

CASTLEVANIA 4

Aí vão umas passwords amigas para você começar o jogo direto numa fase mais avançada. Nesta edição daremos as das seguintes fases:

C CORAÇÃO
P POÇÃO
M MACHADO



F-ZERO



Além de curtir as emoções e pistas radicais deste excelente game de pilotagem, a moçada está descobrindo uma nova forma de diversão: desafiar os amigos para verdadeiros rachas no primeiro circuito, a Mute City. O traçado desta pista favorece a velocidade e a técnica, e para baixar o tempo de cada volta é preciso agir de forma muito estudada. Nesta estratégia, você vai conhecer 10 macetes para baixar o recorde da Mute City e sagrar-se campeão nos desafios.



1. ESCOLHA DO CARRO

Sugerimos que você opte pelo Fire Stingray. Sua aceleração não é "nenhuma Brastemp", mas este carro tem uma excelente estabilidade, derrapando pouquíssimo nas curvas. Sua velocidade máxima, de 457 km/h, sobe para mais de 500 km/h com o turbo.

2. ESCOLHA DO RIVAL

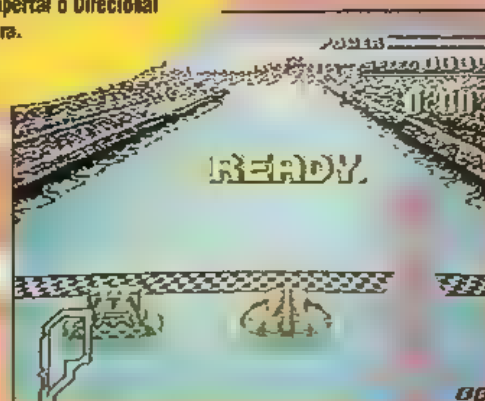
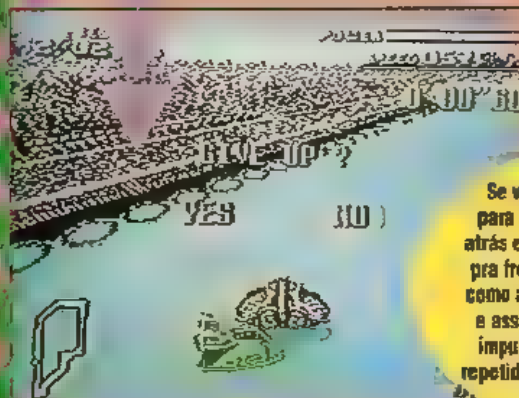
Quando estiver treinando sozinho, selecione o carro Golden Fox como rival. Este adversário tem uma aceleração muito rápida, característica que vai favorecê-lo muito na largada — no item número 4 você saberá por quê.

3. AGUARDANDO A LARGADA

Quando seu carro estiver na linha de largada, esperando o momento para sair, fique com o botão B apertado direito. Se você solta-lo, o motor apagará. Não é preciso apertar o Direcional nesta hora.

4. LARGADA

Se você conseguiu sair na frente, jogue o carro para o lado esquerdo. Seu rival, que está vindo atrás e com tudo, vai bater em seu carro e jogá-lo pra frente. Por isso é bom escolher o Golden Fox como adversário: a aceleração dele é muito forte, e assim o impacto da batida resultará em maior impulso para você. A mesma manobra deve ser repetida um pouco mais adiante, quando o Golden Fox tentar ultrapassá-lo de novo.



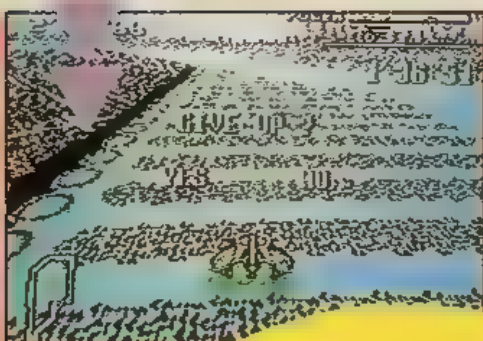
5. O USO DA RAMPA

Na primeira volta, em que você estará sem o turbo, é bom negociar pegar a rampa. Como você já deve ter percebido, ela aumenta a velocidade do seu carro enquanto ele está no ar. Quando o carro toca o chão, porém, ele perde um pouquinho a velocidade. Por isso, nas voltas em que estiver usando o turbo, NÃO pegue a rampa, afinal, ela não conseguirá aumentar mais ainda sua velocidade.



7. VELOCIDADE NAS CURVAS

Na pista Mute City não é preciso frear em nenhuma das curvas — nem na do cotovelo, que é a mais fechada. Ao entrar na curva, tire o dedo do acelerador ou use as partes ásperas da pista, mas nunca freie. Ao passar da metade da curva, saia acelerando. Para conseguir um bom tempo, você deve fazer as curvas a, no mínimo, 470 km/h.



9. TURBO

Toda vez que você cruza a linha de chegada, ganha um turbo. Para fazer um bom tempo, é preciso andar com o turbo o tempo todo. O melhor lugar para acioná-lo é sobre a lixa, para compensar a perda de velocidade que ela causa.

6. TOMADA DAS CURVAS

É importante memorizar bem o traçado do circuito.

Quando você estiver bem craque, sabendo exatamente o que vem adiante, poderá planejar direitinho a tomada das curvas. Use aquela regra básica dos pilotos: se a curva for à direita, você deve entrar nela pelo lado esquerdo da pista e cortá-la diagonalmente.

8. O USO DAS LIXAS

Lixas são as partes ásperas da pista. Ao passar por elas, sua velocidade diminui devido ao atrito. Use-as para desacelerar nas entradas de curva, mas evite-as quando não quiser perder velocidade.



10. PIT

Se você não bater, seu Power não diminuirá. Assim, é possível ficar uma corrida inteira sem usar o Pit que tirará algumas frações de segundo.

SUPER NES

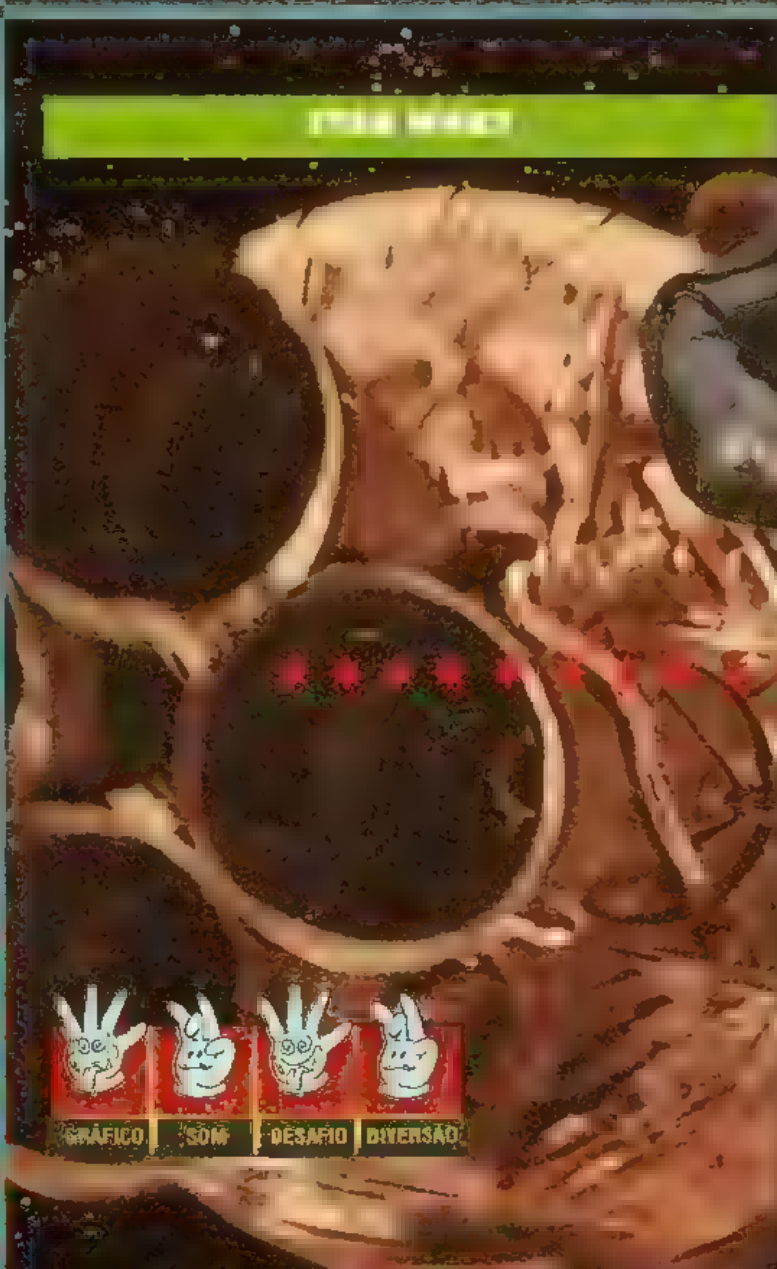


ESTRATÉGIA

RESUMÃO	
1.	0' 27" 15
2.	0' 24" 17
3.	0' 23" 70
4.	0' 23" 02
5.	0' 23" 38
TOTAL: 2' 02" 11	

Lançamentos Internacionais

LANÇAMENTOS NINTENDO



★ A Força está com o sistema Nintendo 8 bits. Lançado no finalzinho do ano passado nos States, Star Wars (Guerra nas Estrelas) e, com certeza, um dos games que vão arrebentar este ano. Você pode conduzir esta aventura com Luke Skywalker, a princesa Lea ou Han Solo. Será preciso explorar planetas, encontrar ilens, participar de batalhas espaciais radicalíssimas, enfim, viver todas as emoções do filme. Não vamos perder mais tempo falando desta história que você já conhece de tras pra frente. Vamos direto ao game, que é o que interessa. E que a Força esteja com você!



Vamos dar um olho na etapa inicial do jogo. Sua primeira missão é pegar a arma laser na cozinha.



Exatidão: o local do mapa onde você deve entrar para pegar o robô R2D2.



No interior da cozinha, você se encontra as setinhas para ser empurrado para cima. Sem isso, você não anda.



Olha aí o R202. Ele tem informações importantes pra você

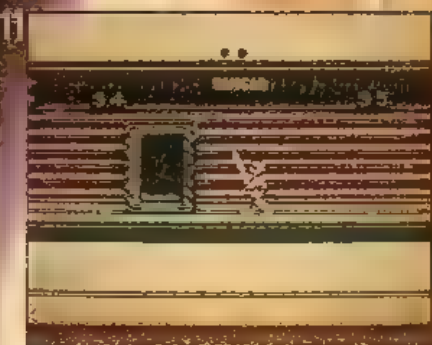


Você tem que recolher campos de força nessa fase. Em vez de ficar galando um aqui, outro ali, decolhe um que esteja bem perto da entrada, pegue-o e saia da caverna. Repita essa operação quantas vezes quiser



Nessa outra caverna, mestre Kenobi e o

Apertando o botão Status, onde aparecem as armas, campos de jogo já



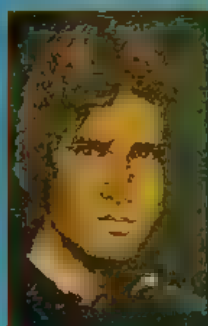
Se você quiser, pode fazer o personagem Han Solo e quem está em ação. Mas não se ele morrer, sairá do jogo



NINTENDO



LANÇAMENTOS



Lançamentos Internacionais

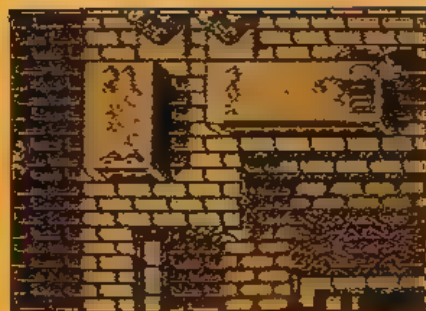


É muito importante entender as legendas do jogo. Veja o significado das palavras dessa aqui, que você vai ver a toda hora

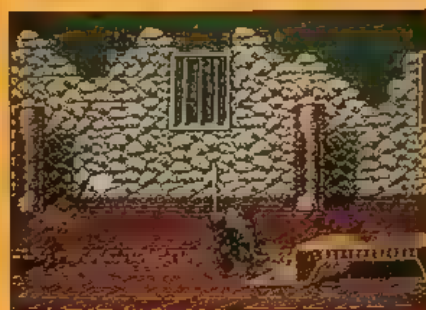
Conversar — Olhar — Pegar
Procurar — Jogador — Saida



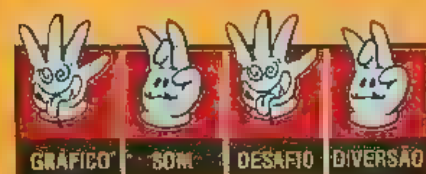
Ao selecionar a opção Player você cairá nesse quadro. Ele mostra a situação de cada personagem — força, armas, etc



Nas salas da prisão, em Jerusa em, nem todas as saídas são fáceis. As vezes é preciso revistar as paredes ou o chão



Quando encontra um inimigo, Robin empunha sua espada e luta até a morte



Dicas

THE LEGEND OF ZELDA

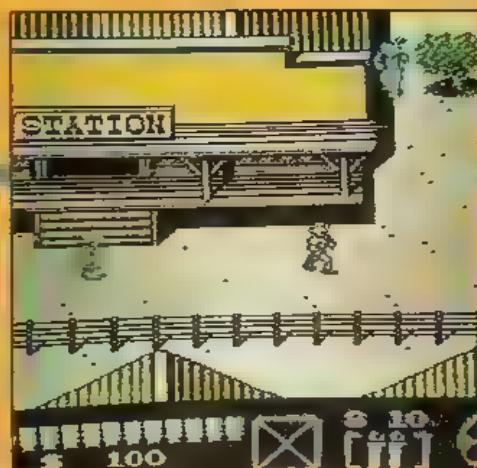
Você acha este jogo muito difícil? Então saca só esta manha para facilitar sua vida. Quando estiver saindo de uma área, repare que, se você detonar todos os inimigos de uma área e for embora, quando voltar encontrará todos lá novamente. Mas se em vez disso você deixar um único sobrevivente, ao retornar só ele continuará na tela — os outros não voltarão mais. Isto ajuda, não ajuda?

LONE RANGER

Com esta password, você acessará uma área de seleção de estágios e terá direito a começar o jogo com \$ 9 999, 10 bananas de dinamite, 50 rodadas de balas e uma arma: 0810 7830 3251 2.

ZANAC

Se você apertar o Reset 13 vezes e depois o Start, sabe o que acontece? Você entra no modo de seleção de estágios.



POW

Prepare-se para começar o jogo com 21 vidas extras. Use o botão B B ↑ ↓ ← → o Start durante a apresentação

SNOW BROS.

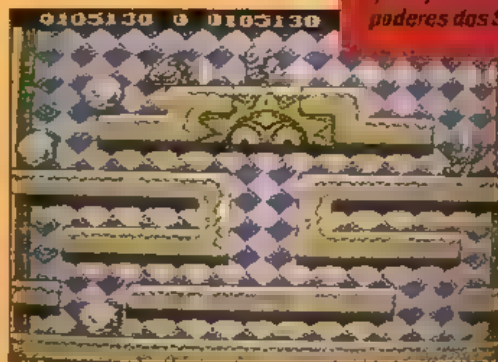
SNOW BROTHERS

O nefesto rei Scorch sempre esteve de olho em Whiteland reino dirigido pelos príncipes Tom e Nick. Até que um dia ele descobriu como neutralizar o poder dos irmãos regentes: congelá-los. Os pobres meninos ricos são então transformados em bonecos de neve.

Mas, mesmo assim, resolvem ir atrás de Scorch em seu próprio castelo para recobrar a forma humana. Apesar de a história ter toda pinta de aventura, este jogo é do tipo quebra-cabeça. No castelo existem salas com plataformas que formam vários desenhos, e os irmãos de neve só mudam de fase após eliminar todos os guardas de Scorch existentes em cada uma

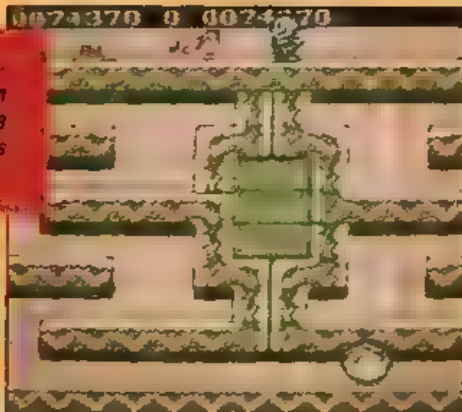


As vezes, surgem frascos com poções que, quando apanhados, aumentam os poderes dos Snow Brothers

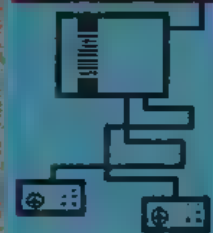


Este game também tem chefes. Para derrotar esse aqui, que é o primeiro, basta ficar plantado nessa plataforma. Quando o monstro estiver embaixo, mande bolas de neve nele. Quando estiver em cima, use os tirulhos congelantes

Os Snow Brothers atiram bolas de neve que transformam seus inimigos em bolões. Depois, atre-os plataforma abaixo e eles derrubarão os outros inimigos



NINTENDO



LANÇAMENTOS
DICAS

KNIGHT RIDER

A seleção de estágios deste jogo pode ser conseguida com a seguinte combinação de comandos: mantendo o Reset apertado, dê A, B e ↓. Quando Devon aparecer, selecione Mission ou Drive e aparecerá a tela para a escolha de fase.

LOW G MAN

Que tal começar o jogo com 99 vidas, bumerangues, ondas, bolas de fogo e bom-

bas? Digite simplesmente SHOT na tela de password

STAR SOLDIER

Turbine a sua nave. Quando aparecer a tela de apresentação, pressione 10 vezes o Select do controle 1. Depois, no controle 2, mantenha apertadas as direções ↓ e →, junto com as direções ↑ e ← no controle 1. Solte todos os botões e pressione Start. Sua nave surgirá na tela mais potente do que nunca.

WRESTLEMANIA

Fique esperto. Os objetos estranhos que surgem na tela têm funções importantes. Veja na tabela quais são eles e para que servem:

X dourado	Revitaliza o poder de Hulk Hogan
Pegada	Aumenta o poder de Andre the Giant
Sinal de dólar	Revitaliza o poder de Ted DiBiase
Chamas	Incendeia Bam Bam Bigelow
Violão	Restaura as energias de Honk Tonk Man
Oculos escuros	Aumenta as energias de Randy

BATMAN II

O retorno do Coringa



ESTRATÉGIA NINTENDO

O Coringa é mesmo um cara cheio das brincadeiras, mas não é nem depois daquela longa jornada de volta ao mundo. No fim do jogo Batman II volta para Gotham City. Mas, desta vez, ele vai enfrentar um Batman com novas armas e poderes. Será que se desafia deste novo jogo?

AS FASES O jogo tem sete fases ao todo, cada uma com duas subfases, além da tela do chefe. Vamos dar um role nelas e ver o que lhe espera.

FASE 1

Batman começa sua trajetória numa espécie de castelo. Esse comecinho de jogo é muito fácil: basta pegar plataformas, desviar de obstáculos e enfrentar poucos inimigos.



Tela 1-2:

Não perca seu tempo enfrentando o dirigível: não adianta. Concentre-se nos inimigos.

Tela 1-3:

Aqui você vai pegar o vilão do estágio. Enfrente-o de peito aberto, pois a energia dele é menor e acabará antes que a sua. Use a arma N.



AS NOVAS HABILIDADES DO HEROI

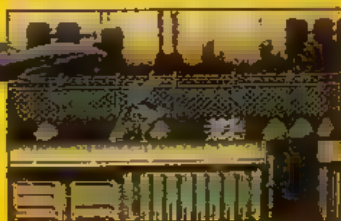
- Combater os inimigos mais fracos com "carrinhos", usando os botões J e A. Eficiente também para escapar de tiros.
- Atrair para cima usando f e B.
- Trocar de armas. Cada letra do símbolo de armas corresponde a um tipo diferente. A N é de Sonic

Neutrizer, C de Cross Bow, B de Batarang e S de Shield Star. Pressionando o botão de tiro por mais tempo as armas adquirem um efeito diferente.

- Vestir a armadura. Contando os símbolos estêncios ao longo do jogo, Batman ganha uma armadura de efeito temporário e poderes especiais.

FASE 2

A ação começa numa espécie de armazém, onde é preciso saltar plataformas, pegar elevadores e pular chão eletrificados. Depois, Batman vai dar uma voadinha e enfrentar perigos em alta velocidade. Este estágio não tem chefe.



Tela 2-1: Aqui você encontrará vários carregadores de armadura. Não deixe de pegá-los.



Tela 2-2: Com um bat-propulsor as costas, Batman voa e detona os objetos. São os espinhos são indestrutíveis; desvie.

FASE 3

Agora, Batman enfrenta uma tempestade de neve cheia de perigos. Cuidado ao andar sobre as pontes: elas têm buracos. No gelo liso, o herói escorregará. A tela seguinte é uma espécie de mina cheia de esteiras rolantes e parafusos ameaçadores.



Tela 3-1: O abominável Homem das Neves joga redemoinhos de vento que podem empurrá-lo para os buracos. A melhor arma para usar contra ele é a S.



Tela 3-3: Terminada a fase da mina, você encontra um robô grandalhão e estranho. Ele movimenta-se devagar. É moleza.

FASE 5

FASE 4

A ação começa sobre o teto de um trem em movimento — é o Batman bancando o surfista ferroviário. Depois ele aparece em outro armazém onde homens do Coringa tentam acertá-lo com enormes barris. Nessa tela, Batman deve pegar elevadores em que é seguido por máquinas voadoras.



Tela 4-1:

Capangas voadores tentarão estragar o surfe rodoviário de Batman. Como você vai encontrar muitos itens para recarregar a armadura, não será difícil usa-la nesta fase.

Tela 4-3:

Essa criatura mecânica pendurada no teto não oferece muitos perigos. Fique no cantinho, atirando com a arma B (que dá tiros teleguiados).



FASE 6

O homem-morcego está agora numa espécie de base militar. Os obstáculos são esteiras rolantes, plataformas que caem quando pisadas etc. Uma armadura aqui vai bem.

Tela 6-2:

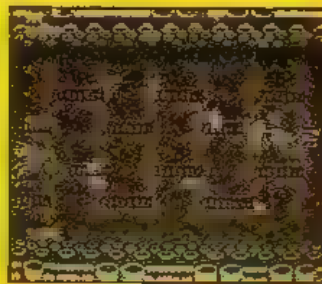
Siga esse tanque! Mas não fique atrás dele, pois onde suas esteiras passam o chão desaba. Abra fogo contra o cara que atira bombas de dentro do tanque, usando a arma H.



Tela 6-3:

Enfim, o Coringa mostra as caras. Mas é só para provocar um pouco. Ele vem a bordo de uma pequena nave que atira bolhas de sabão. Para escapar destes projéteis, use aquele movimento do carrinho. Quando os tiros pararem, corra pra debaixo da nave e mande tiros H no vilão.

Nos esgotos de Gotham City é importante não se deixar levar pelas correntes d'água. Fique esperto para uns negocinhos ver melhos que caem com a correnteza — são minas que explodem quando tocadas.



Tela 5-2:

Batman volta a voar, desta vez de baixo de uma pauleira danada. E tiro e missil de todo lado, mas pelo menos tudo pode ser destruído.

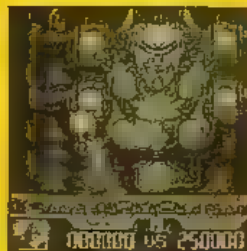
NINTENDO



ESTRATÉGIA

FASE 7

Depois da primeira topada com o Coringa, Batman aparece numa selva cheia de perigos. Nela você irá encontrar objetos voadores não identificados que surgem em bancos. É inútil destruí-los, apenas desvie deles. Saíndo da selva você encontrará um cenário cibernético em que há muitas plataformas que caem. Cuidado.



Tela 7-2:

É o Coringa que está atrás desta máscara de aço. Primeiro, detone as bolinhas azuis da esquerda (elas enviam tiros). Depois, protegido no canto esquerdo, mande tiros com a arma S bem no meio da careta mecânica. Com isso, o Coringa será logo desmascarado.

Tela 7-3:

Caindo a proteção do Coringa, ele envia dois tipos de tiro em sua direção. Você deve desviar-se deles a todo o custo, pois a energia do inimigo é muito maior que a sua. Ao safar-se de uma bateria de tiros, corra para o centro da tela e atire firme no Coringa. E tenha muita paciência, pois derrotar este vilão demora um pouco!



Lançamentos Internacionais



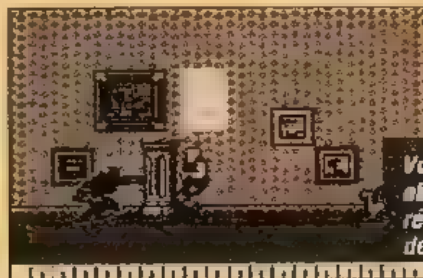
LANÇAMENTOS **GAME BOY**

THE FLASH

Está pintando agora em fevereiro, nos States, a aventura do herói mais rápido do mundo para o Game Boy. *The Flash* é um jogo com treze fases do tipo "pule-e-bata". O bandido Trickster fugiu da cadeia e minou toda a cidade com bombas. Primeiro, é preciso desarmá-las; depois, preocupar-se com os inimigos que infestam os cenários. Mas, não se preocupe que vai dar tempo — afinal, este é ou não é o jogo do Flash? Dica: apertando os botões A, B e o Direcional para qualquer lado, o personagem sai no maior pique e mostra toda a sua velocidade.



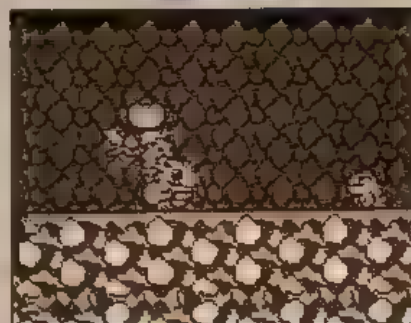
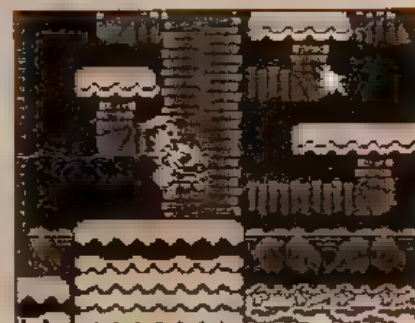
A velocidade do Flash é impressionante, mas não pode ser usada para tudo. Por exemplo, ele não pode pular obstáculos altos demais, como esse muro. Além disso, ele não pode pular sobre os inimigos, pois eles são muito rápidos e podem te atingir antes de você chegar a eles.



Você pode atingir um inimigo por trás de obstáculos, como essa coluna. Eles, porém, não poderão nem lhe encostar o dedo.

ADVENTURE ISLAND

O Game Boy ganhou, neste começo de ano, um game igualzinho ao *Adventure Island 2*, do Nintendo 8 bits. Este jogo conta a saga de Master Higgins, um bravo homem das selvas que tem como missão resgatar a princesa Tina da dominação de Evil Doctor. Para isto, ele deve dar um rolê em oito ilhas, cada uma com um cenário específico e desafios diferentes — pular obstáculos, correr, nadar ou andar de skate. Com seu machado, Higgins tem de quebrar os ovos que encontra pelo caminho, liberando itens. Uma das coisas que podem surgir de dentro dos ovos são amistosos dinossauros, capazes de quebrar os maiores galhos para Higgins. eles podem voar, nadar ou sapecar inimigos com suas caudas.



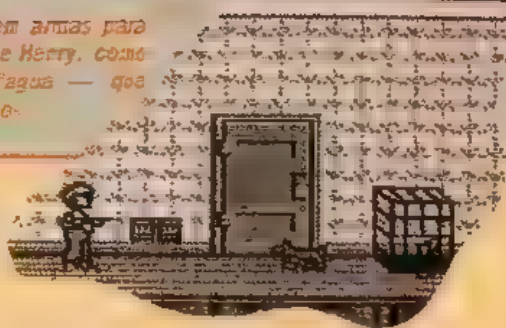
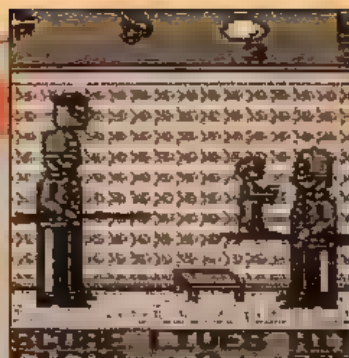
HOME ALONE

Se você rachou o bico com o filme *Home Alone* (Esqueceram de Mim), agora vai rachar a cuca com este game. Comandando o endiabrado garoto Kevin, que foi esquecido pela família em viagem, você tem de pegar objetos valiosos da casa antes que os ladrões Marv e Henry o façam. Ou seja: você terá de ser tão esperto e criativo quanto Kevin é no filme. Para recarregar as energias, conte com deliciosos pedaços de pizza. E aquela loção de barba do pai — que faz Kevin botar as mãos no rosto e gritar — garante invencibilidade temporária. Divirta-se

Para livrar-se dos bandidos, você precisa jogar com o cão aos pedaços de brinquedos espalhados no chão. Va



Kevin também tem armas para atrapaçar Marv e Henry, como a sua pistola d'água — que tem tiros simulado



GAME BOY



LANÇAMENTOS & DICAS

Dicas

GO! GO! TANK

Comece o jogo detonando com sete naves extras. Durante a tela de apresentação aperte ←, ↑, →, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, → e Start.

Se isso só não basta, saca esta pra ficar invencível. Durante a tela de apresentação de ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ← e Start.

OPERATION C

Ai vai uma manha para pegar power-ups escondidos. Na fase 5, atravesse a parte das máquinas que soltam bolhas, deixando a última máquina bem no canto esquerdo da tela. Vire-se para ela e atire nas bolhas até que apareça um power-up. Se não fosse esta dica, você ia passar batido, não ia?

NINJA BOY

Para fazer a seleção de estágios, espere a tela de apresentação e então pressione a sequência de comandos ↑, ↑, ↓, ↓, A, B, A e B. Em seguida, aperte simultaneamente A e Start. A mensagem W 1-1 aparecerá no canto superior esquerdo da tela, e então basta usar o botão Direcional para mudar os números dos estágios. Além de selecionar fases, você começa o jogo com 80 lutadores e 99 Miracle Kicks.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Interessa começar o jogo com 25 submarinos ou, se preferir, 25 mísseis? Inicie normalmente o jogo e espere o mapa surgir. Então, segure

os botões A e B, pressione Select, ↑ e ↓. Este comando lhe dará 25 submarinos. Para obter os 25 mísseis, repita todos os comandos do mesmo jeito, menos o Select. Seu primeiro submarino iniciará o jogo com 25 mísseis, mas se você for destruído retornará com apenas 3.



Lançamentos Nacionais

LANÇAMENTOS MEGA

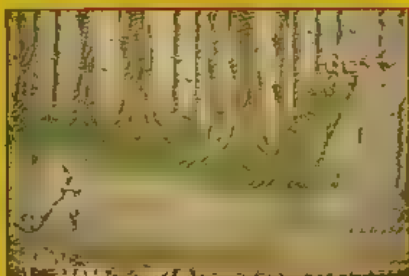


O Machado de Ouro de Yuria foi roubado pelo maligno Dark Guld e sua legião de criaturas. Somente três guerreiros estão dispostos a ir atrás do machado sagrado: o baixinho — mas perigoso — Gilius Thunderhead, o as da espada Ax-Battler e a amazona Tyris Flare.

Você já ouviu esta história antes, mas isto não tem a menor importância. Golden Axe 2 repete o mesmo tipo de ação do primeiro jogo, com alguns golpes diferentes. A grande inovação é a fase do duelo,

em que você pode medir forças com o segundo jogador ou com o computador.

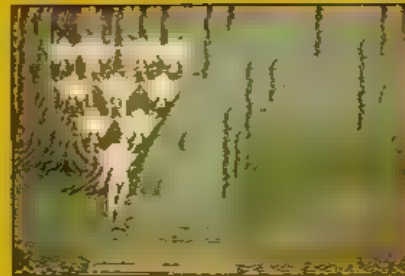
Cada guerreiro tem sua habilidade e estilo de luta característico. Gilius comanda a magia da Terra, Ax-Battler a magia do Ar e Tyris, a do Fogo.



Não acabe com os magos de primeira. Espere-os deixar cair um livro para depois acabar com eles. Assim você ganhará dois livros de magia.



A melhor dupla é o nanico Gilius e a amazona Tyris. Ele é rápido na luta e ela consegue acumular até seis níveis de magia.



Na ponte do nível 3, fique no canto esquerdo inferior para atrair seus inimigos. Eles cairão direto no abismo.



Para fazer Tyris dar seu golpe mortal, corra e aperte o botão C para ela pular. Quando estiver no alto, aperte B.



Você pode ressuscitar seu amigo morto em batalha utilizando sua menor magia. Só que a energia dele estará a zero.



Guarde a magia de nível seis de Tyris para os vilões realmente perigosos.

OPÇÕES DE MAGIA

Você não precisa acabar com sua magia toda de uma vez só, como no primeiro jogo.

Cada guerreiro tem níveis de magia. Gilius tem três, Ax-Battler quatro e Tyris seis.

Abuse dessa tática. Arremesse o inimigo em cima de outro inimigo. Poupe trabalho.

QUACKSHOT



O desentupidor de pia vermelho é uma arma das mais importantes. Com ele, Donald consegue subir em qualquer parede.



Use as bolas de chiclete para quebrar as paredes do castelo de Dracula, na Transilvânia.

Ao achar o mapa do tesouro perdido do rei Garuzia, o Pato



Volte ao Professor Pardal toda vez que estiver sem bolas de chiclete (Bubble Gum).



Donald decide virar dublê de Indiana Jones e cruzar o mundo em um dos jogos mais difíceis já lançado para o Mega Drive.

Com dez níveis que têm de ser atravessados no mínimo mais de uma vez, Quackshot lembra bastante os jogos do outro personagem Disney que já entrou para o mundo dos games: Mickey Mouse.

Quem gostou de Castle of Illusion e Fantasia, não vai ter problemas para gostar do pato. Os gráficos têm o mesmo acabamento refinado e o estilo do jogo é bem parecido.

Alguns ingredientes de RPG (games de aventura) tornam o jogo mais complicado. Você tem de falar com pessoas e procurar objetos em uma fase para avançar em outra.

MEGA



LANÇAMENTOS & DICAS

DICAS

BURNING FORCE

Quando estiver no deserto — área 1 — atire sem parar e ignore o que se passa pelos lados. Concentre-se apenas na nave do meio. Para sua destruição total, atire de 12 a 15 vezes.

MYSTIC DEFENSE

Na fase da floresta, atire no primeiro chefe de oito a nove vezes com a poção mágica ou apenas uma vez quando a barra de energia estiver cheia.

SAINT SWORD

Para selecionar fases, digite estas Passwords:
Fase 3-1: IQW1EL
Fase 4-2: KWWKQQ
Fase 6-1: S2YY2Y
Fase 6-2: SOGZAL

SONIC

Atravesse o primeiro nível em menos de 29 segundos e ganhe 50.000 pontos.

VALIS 3

Para selecionar fase, aperte ↑, A e C e segure o Start até aparecer uma tela preta. Solte para ver a tela de opções.

INSPECTOR X

Para ganhar Continues infinitos, espere aparecer a expressão "To Continue" após o final do jogo. Aperte C e o Direcional ↖ várias vezes; você consegue juntar oito Continues de cada vez.

NHL HOCKEY

Vá direto disputar a taça com estas senhas.

Boston X Vancouver
H5MNCB4L4H/3Z7
Los Angeles X Buffalo
G75/7SVP2WFSVW02

STORMLORD

Para mudar de fase durante o jogo, dê pause e aperte C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A, A. Você pode repetir esse truque quantas vezes quiser, em qualquer fase.

M-1 ABRAMS BATTLE TANK

Para conseguir invencibilidade durante todo o jogo, aperte durante as cenas de demonstração B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C. Assim, você poderá levar quantos tiros quiser e terá munição infinita, mas ainda poderá parar por falta de combustível.

TOEJAM & EARL



Eles caíram na Terra.

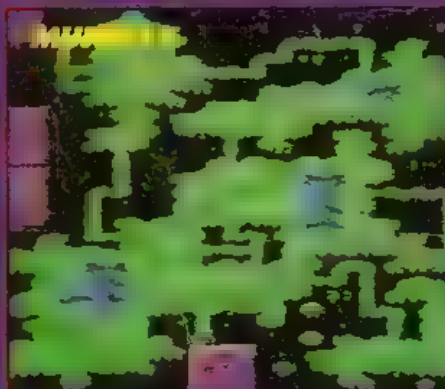
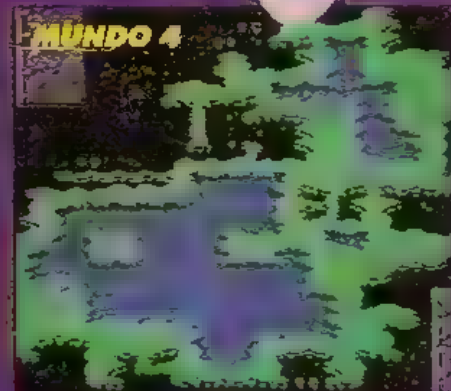
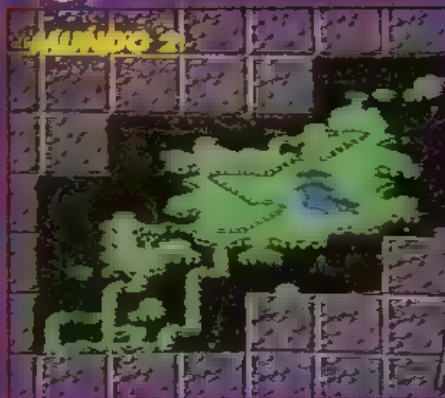
MUNDO 0

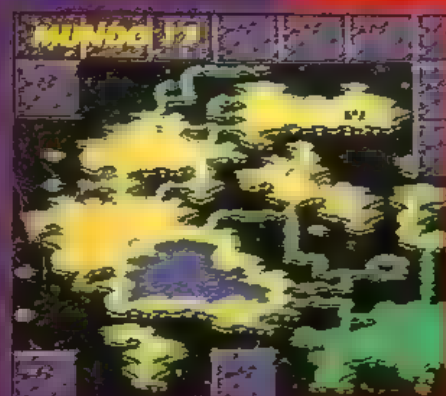
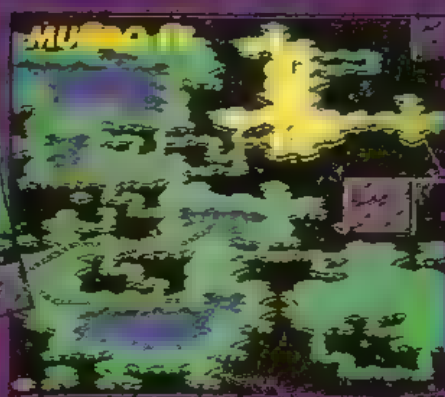
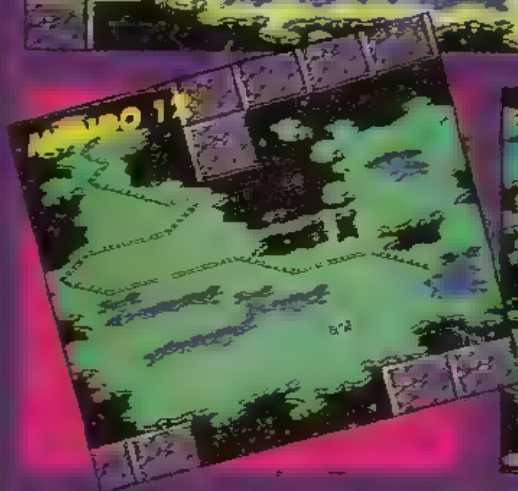
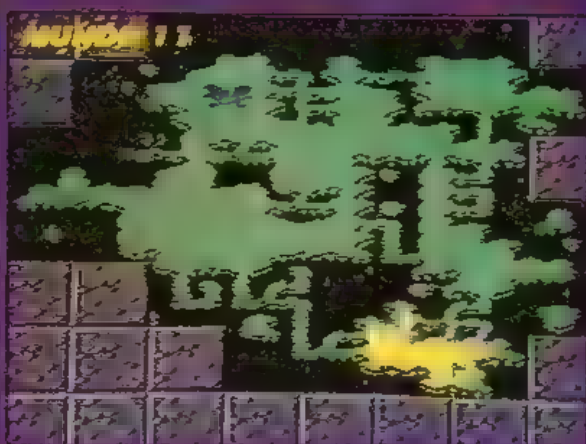
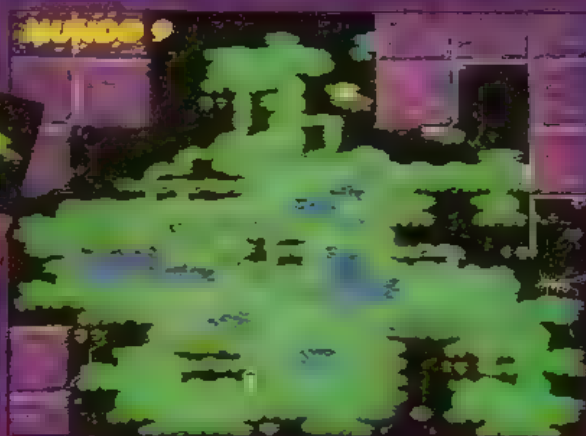
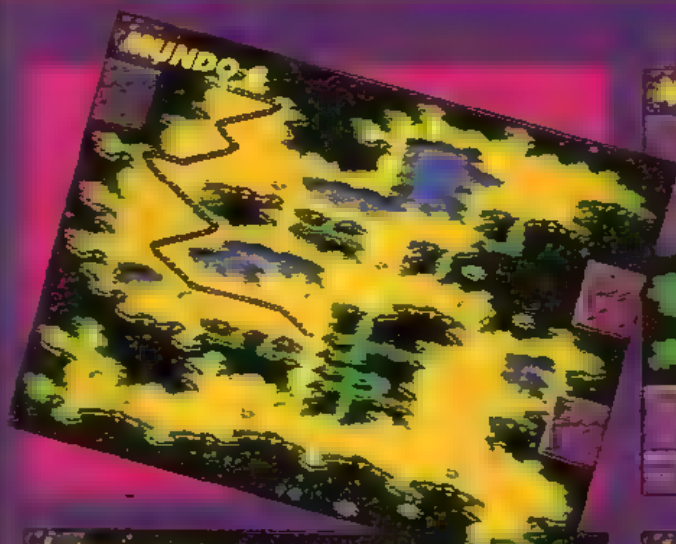
Tome um bom banho de banheira para recarregar as energias. E ganhe uma vida, bebendo um copo de limonada.



ILHA

Não deixe de passar por aqui. A ilha está cheia de presentes.





MEGA



ESTRATÉGIA

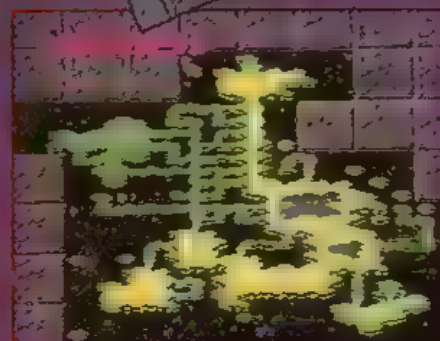
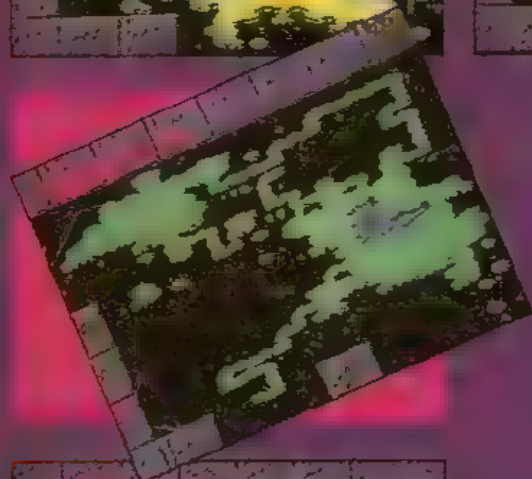
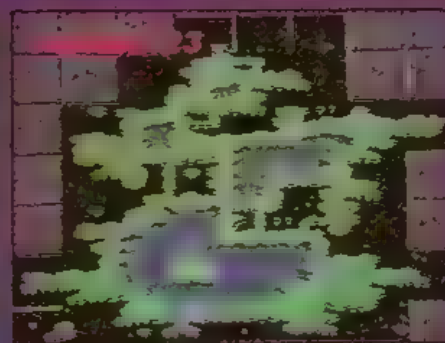
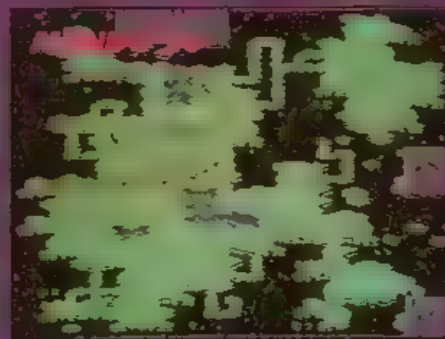
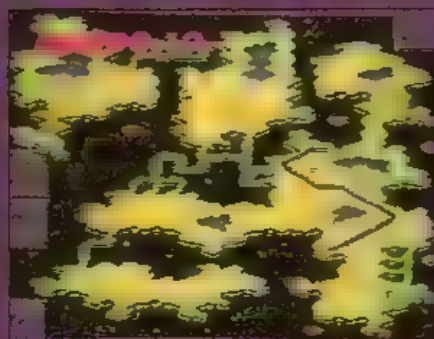


Estratégia

PILOTO: Rodrigo (Continuação)

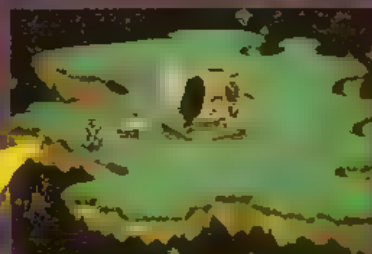


ESTRATÉGIA MEGA

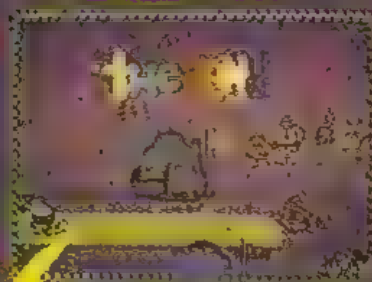
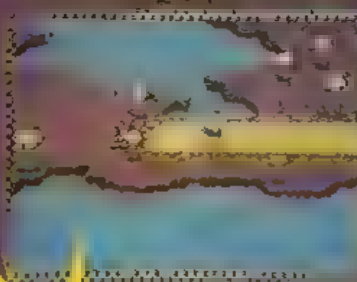


FINAL FELIZ

Quando finalmente encontram todos os pedaços da nave



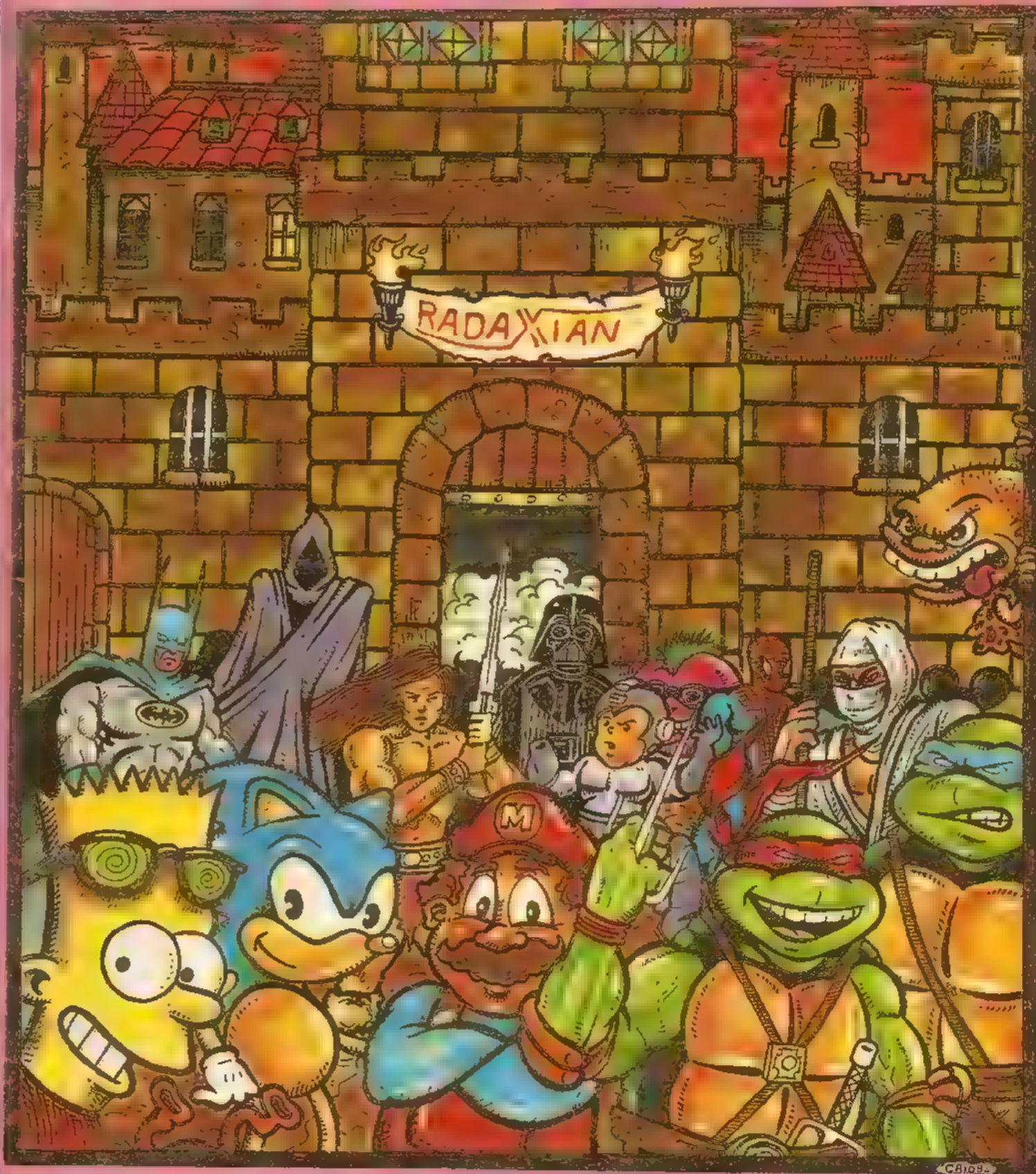
Toe Jam e Earl deixam a Terra e atravessam a galáxia em direção ao seu planeta



Depois de passar por essa aventura maluca — que exige muita paciência —, eles chegam em casa

É um grande final feliz. Dá gosto ver a dupla encontrar suas famílias

RADAXIAN COM 3D G



Loja 1 - Rua Orville Derby, 107 - Mooca - São Paulo - Capital - CEP 03112 - r TEL.: (011) 291-4546
 Loja 2 - Rua Júlio Brandão, 361 - Jacutinga - Minas Gerais - CEP 37590 - TEL.: (011) 443-1826
 Loja 3 - Rua Azavedo Soares, 280B - Tatuapé - São Paulo - Capital - CEP 03322 - Tel. (011) 296-1268
 Loja 4 - Av. General Porfírio da Paz, 701 - Sapopemba - São Paulo - Capital - CEP 03918
 Loja 5 - Rua Daniel Dias de Almeida, 462 - São Rafael - São Paulo - Capital - CEP 08310
 Loja 6 - Av. Sapopemba, 816B Sapopemba - São Paulo - Capital - CEP 03920

SEGA
GENESIS

NEO
GEO

SUPER NINTENDO

Nintendo

LEGO

MASTER
SYSTEM

MEGA
DRIVE

Lançamentos Nacionais



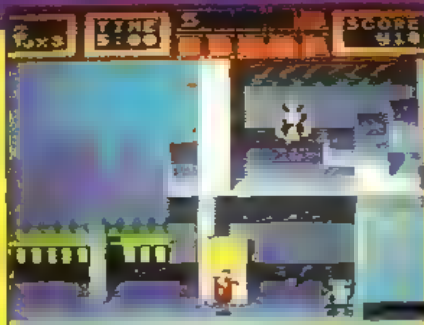
LANÇAMENTOS MASTER

BONANZA BROTHERS

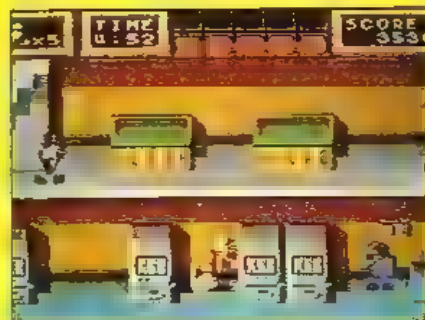
O Chefe de Polícia de Badville cansou de procurar provas contra as operações ilegais, dinheiro falso e outras falcaturas do Cassino. Para resolver o caso, convocou Robo e Mobo, os Bonanza Brothers.

Os ladrões mais trapalhões do Oeste têm duas opções: ou acham todas as provas ou vão ver o sol nascer quadrado. Mas eles têm estilo. Suas armas não matam, apenas paralisam os inimigos por alguns segundos.

Apesar de não ser 3D, os gráficos de Bonanza Brothers trazem efeitos tridimensionais. É um jogo engraçado com 10 fases de confusão.



Movimenta-se bastante pela tela. Robo e Mobo são mais ágeis e rápidos que os inimigos.



Contra os guardas mais fortes, treine essa tática: corra em sua direção, espere até que eles peguem as armas. Pule sobre eles e atinja-os pelas costas.



RUNNING BATTLE

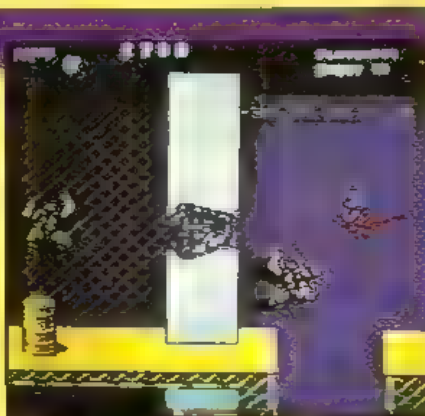
A Zona Sombria já foi um lugar tranquilo. Antes de cair nas mãos do sinistro M e seus Soldados da Escuridão, a população vivia em paz. O Sargento Brody, um oficial da Academia de Polícia, decidiu dar um jeito na situação e partiu sozinho numa investida contra o exército do Mal. Brody não teve sorte. O sargento morreu em combate, mas seu parceiro vai continuar a luta. O detetive Gray só conta com uma chance: sua habilidade nos controles.

Running Battle traz uma grande quantidade de itens especiais que dão força, novas armas, maior velocidade e invencibilidade. Os chefes inimigos também fornecem infor-

mações importantes para sua missão. Lembre-se disso antes de derrotá-los.



Treine a técnica de chute em pleno salto. Essa é a melhor forma de combate corpo a corpo.



Preste atenção nos buracos entre as plataformas. Eles são sempre maiores do que parecem.

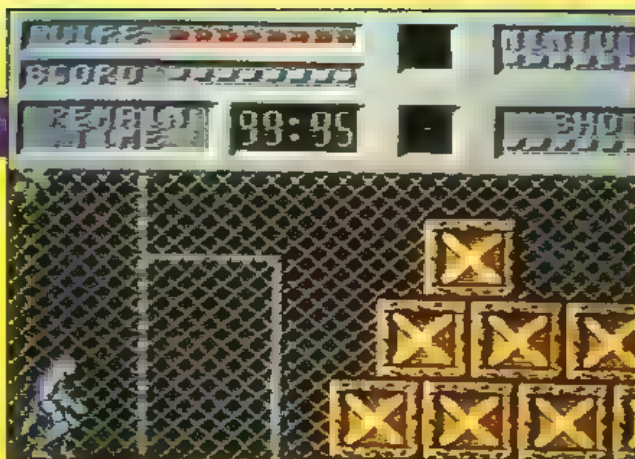


CYBER SHINOBI

Cyber Zeed está de volta com mais um plano para destruir o mundo. Desta vez ele está roubando plutônio — matéria-prima das bombas nucleares — para afundar o planeta.

E para acabar com esta nova ameaça surge Joe Musashi, o ninja que já derrotou o vilão uma vez. Ele é o único que sabe usar as quatro magias Ninjitsu: Fogo, Furacão, Trovão e Elementos da Terra.

Cyber Shinobi é mais um game de lutas marciais, com uma trilha sonora caprichada e bons desafios. Os encontros com os chefões são infestados de inimigos, armadilhas e máquinas poderosas.



Para escapar ileso, aprenda a abaixar e pular



Os pontos finais de cada chefe são indicados no início de cada fase. Atenção

Dicas

GOLFMANIA

É possível repetir uma tacada errada enquanto a bola estiver no ar. Aperte Reset selecione o tipo de jogo em que estava (stroke ou tournament) e escolha Continue. Você vai voltar para a mesma tacada.

RASTAN SAGA

Para conseguir Continues infinitos, aperte o Reset e depois os botões 1 e 2 e o Direcional na diagonal esquerda inferior. O título de abertura ficará azul em vez de laranja.

XENON 2

Pegue as primeiras duas velocidades (Speed-Up) no começo do nível 1 ou você não conseguirá ir muito longe.

ASTRO WARRIOR

Quando aparecerem na tela as palavras "Galaxy Zone", "Asteroid Zone" ou "Nebula Zone", pressione rápida e alternadamente os botões 1 e 2. Com isto, você começará o jogo com mais duas naves vermelhas de apoio. Esta dica exige muita precisão.

PSYCHO FOX

Para manter o chefe do Round 7, corra para a direita e atre para atingi-lo. Quando isto acontecer, ele se levantará. Corra então para a esquerda e evite seus raios. Dê uma volta e siga para a direita para alacar o inimigo novamente. Na terceira vez que for atingido, ele estará destruído.

GAIN GROUND

Aperte os botões 1 e 2 e o Direcional para cima e mantenha apertado enquanto liga o console. Você verá uma tela especial para escolha de estágio.

FLINTSTONES

Na fase do boliche, copie a jogada do Barney para derrubar seus pinos.

MASTER



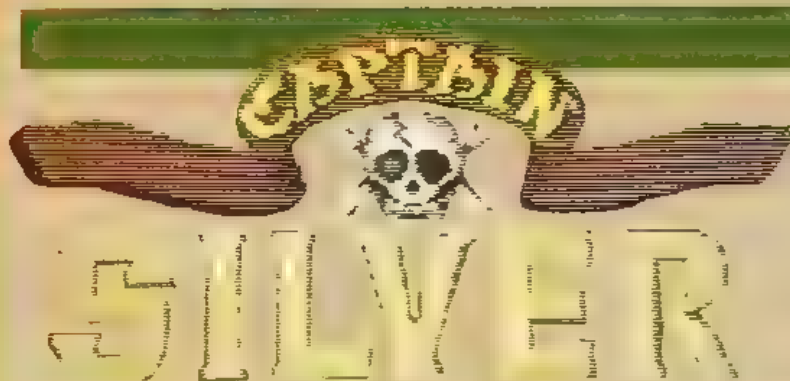
LANÇAMENTOS & DICAS

Estratégia

PILOTO: Ricardo/Alan



ESTRATÉGIA MASTER

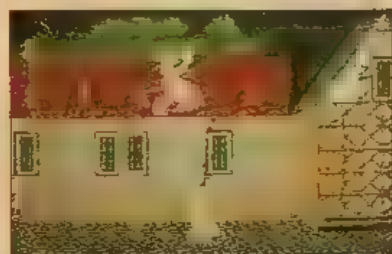


Jack Avery está na pista de um tesouro muito valioso que é guardado pelo fantasma do Capitain Silver, o mais sanguinário de todos os piratas. Com o mapa na mão e esta estratégia, você estará preparado para um grande duelo, no melhor estilo capa e espada.

BARREND



Fique embaixo da árvore e espere as aboboras caírem da direita para a esquerda.



Desvie das notas musicais. Agache para que elas passem longe de você. Quando o flautista estiver no chão, levante-se e golpeie o músico.

FEITICEIRA



Quando ela aparecer na tela, pule e ataque sem parar. Nos seus rasantes, agache. Espere a bruxa voltar e encha a megera de golpes.

NAVIO PIRATA



Vá devagar. Tome cuidado com as gaivotas e com os piratas que saem dos alçapões.



Nas cordas do mastro, dê um loque no Direcional ↓ para acertar o pirata que ataca pelas costas. Em seguida, suba para perfurar o vigia.

CAPITÃO CAHBAD



Para matar o pirata, agache e não dê folga para sua espada. Não ande, para não morrer. Segure firme o Direcional ↓ para não sair do lugar.

ILHA



Em alto-mar, os perigos surgem de todas as direções. Peixes voadores, gaivotas e morcegos dourados, que ainda soltam bombas. É preciso ser muito rápido. Pule atirando para liquidá-los.



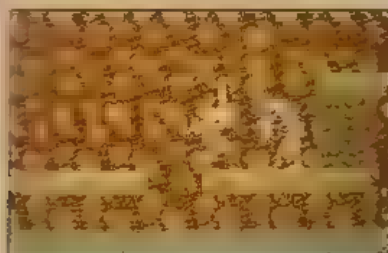
Antes de atacar, preste atenção na direção em que o gigante vai mandar a pedra. Se a pedra vier baixa, pule. Se vier alta, agache e golpeie-o o máximo que puder. Mantenha distância do cara.

CICLOPI



Para encarar os piratas armados de facas, fique agachado na proa (frente) do barco. Atire rápido, para dar tempo de desviar da faca e acertar cada pirata.

CAVERNA



Caveiras e morcegos só desaparecem do mapa com golpes na cabeça. Nunca use a espada contra eles quando estiver agachado

FLORESTA TROPICAL



Tome cuidado com os coqueiros. Quando você passa, os cocos caem sobre sua cabeça

DRAGÃO



Fique no canto esquerdo, pule a rajada de fogo e avance com tudo para cima do Dragão, acertando sua cabeça. Volte imediatamente para a posição inicial. Repita esta operação até derrotar o monstro

CABEÇA DE BANANA



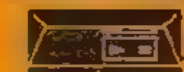
Fique ligado na corrente que ele joga. O bandido atira e recolhe a corrente. Aproveite este momento para acertá-lo na cabeça. E não recue muito, para ele não te encostar no canto da tela. Se isso acontecer, será seu fim

MONTANHA DO TESOURO FANTASMA DO CAPTAIN SILVER



Fique próximo do pirata, desviando dos seus tiros. Quando ele pular, passe por baixo dele. Volte a desviar dos tiros e atire. Repita estes movimentos até liquidá-lo

MASTER



ESTRATÉGIA



O QUE COMPRAR

GENIOS — Melhoram a força de ataque dando resacas de poder uma vez ou cinco estrelas mágicas de uma só vez

BOTAS — Melhoram os pulos. São boas para saltos sobre górgons

POÇÃO DE ERVAS — Protege contra um ataque inimigo. Faz seu colete brilhar

RELOGIOS — Param o marcador de tempo por alguns segundos



VIDA EXTRA

Para ser que você tenha a chance de ganhar a "Vida Extra", você precisa ser muito bom. Se alguns pontos, no tempo máximo, você a letra que estiver faltando para completar o nome do pirata. Cada ponto vale mais de 100 pontos

CONTINUES

Para conseguir três Continues, você precisa ser bom 1 e 2 pontos

LOJAS

O Bonus de Ouro é automaticamente somado ao seu total de moedas quando você consegue terminar uma etapa antes do tempo previsto. Vale 100 pepitas de ouro



BÔNUS DE OURO

Para entrar em uma loja, você precisa de uma chave, que pode ser encontrada em todas as fases. A chave aparece no canto superior esquerdo da tela e só poderá ser usada uma vez

MARINA



QUERO TE
VER NA
MTV

Lançamentos Internacionais

SEGA CHESS

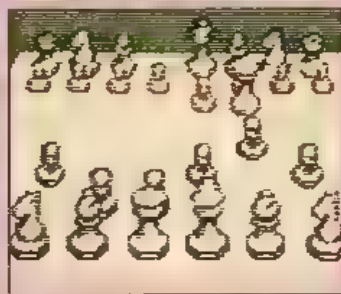
Desafie sua inteligência com uma partida de xadrez. Sega Chess — também conhecido por Chess — já foi lançado para o Master System. Mas a versão para o Game Gear é bem melhor.

As formas das peças e a perspectiva do tabuleiro estão muito bem-feitas. Entre os modos do jogo, você escolhe o nível de dificuldade que quer jogar. Não importa se você é um iniciante ou uma fera no xadrez.

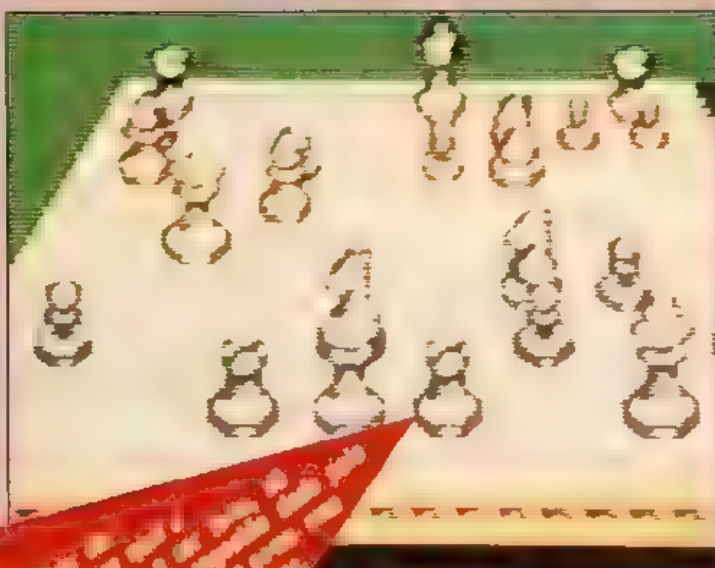
É bom saber um pouquinho de inglês para jogar. Uma voz digitalizada canta suas jogadas e algumas mensagens aparecem escritas na tela. Se não entender alguma coisa, não tenha preguiça: procure o manual ou o dicionário de inglês. Vale a pena. Para um ou dois jogadores.



Para mover uma peça, movimente a mão até a peça desejada com o Direcional. Aperte o botão 1 para movimentar a peça e completar a jogada



O jogo tem 16 níveis de dificuldade. Não tente blefar. Se fizer uma jogada errada, uma mensagem na tela lhe avisa para refazer a jogada



SPACE HARRIER

Um dos jogos mais famosos da Sega em todo o mundo, Space Harrier ganha uma ótima versão para o Game Gear. Todas as características e qualidades da fórmula original do jogo foram passadas para a telinha.

As imagens da tela simulam um jogo em 3D, com ação de tiros em perspectiva. Vozes e sons são digitalizados, inclusive o grito de dor que Harrier dá quando tromba com uma árvore ou coluna.

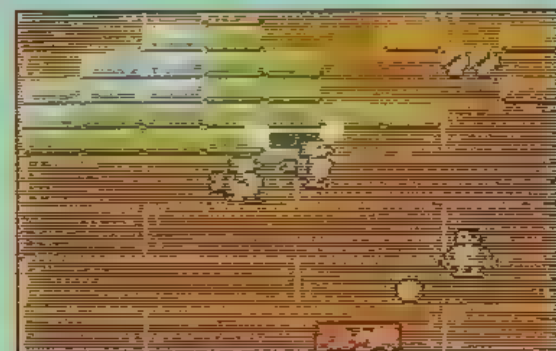
Space Harrier, conhecido como o gatilho mais rápido do espaço, está em missão na Terra dos Dragões. Milhares de criaturas mutantes, com alto poder de destruição, estão acabando com este mundo que um dia conheceu a paz. Armado com seu poderoso canhão atômico, Harrier deverá patrulhar doze níveis para destruir os vários líderes alienígenas.

WOODY POP

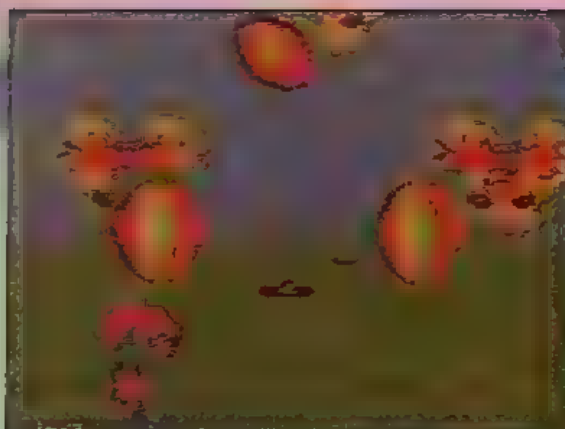
A Mansão Encantada é uma fábrica de brinquedos mágicos — a única do mundo. Uma máquina maluca quer acabar com a fábrica e bloqueou a entrada de todos os departamentos com enormes barricadas. Mas ainda resta uma esperança.

É Woody Pop, um corajoso brinquedo de madeira que está disposto a encarar 50 níveis e uma disputa cara a cara com a máquina maluca.

Woody Pop é uma variação de jogos clássicos, como Arkanoid e Breakout. Traz grande variedade de obstáculos e dificuldades. Um bom passatempo.



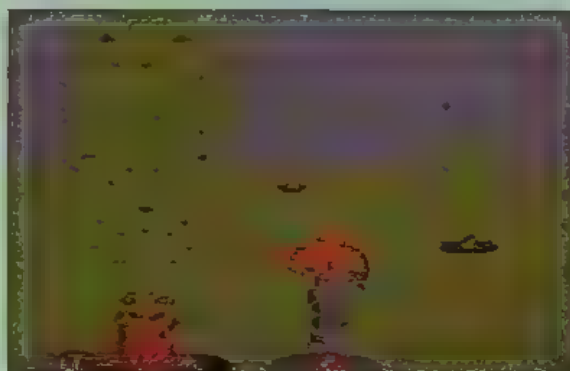
Nem todos os itens são bons para se usar. Guarde bem o itens que podem melhorar sua atuação



Você deve destruir qualquer criatura que aparecer no caminho, antes que ela consiga devorar você



A maioria dos chefes alienígenas atira e depois se move dentro de um padrão. Desvie dos tiros e depois atire neles, acompanhando suas movimentações



Procure tirar a maior vantagem possível nas fases de bônus. Quanto mais pontos fizer, melhor para você



GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

GAME GEAR



LANÇAMENTOS
& DICAS

Se deixar de pegar um item, você ganha 500 pontos. Mas nem sempre isso é vantagem



Não existe apenas um caminho correto em Woody Pop. Escolha seu próprio trajeto para chegar ao final do jogo



GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Dicas

FANTASY ZONE

Não espere muito para entrar na loja. Ela pode sumir. As únicas armas são o "Back Shot" (tiro de costas) e "Five-Way Shot" (tiro com cinco raios).

RASTAN SAGA

Para matar o leão do nível 1, fique acima dele e atire quando ele passar.

SUPER MÔNACO GP

Para não derrapar nas curvas, solte e aperte o Botão 1 rapidamente. Você não sairá da pista e manterá a velocidade.

PACMAN

No começo do jogo, todos os fantasmas vão para cima. É melhor começar a comer pela parte de baixo da tela.



Prince of Persia

Game de enorme sucesso nos Estados Unidos, Prince of Persia já é conhecido e admirado por muitos microiros brasileiros. Nesta estratégia, você vai conhecer os lances mais emocionantes da aventura de Jaffar, um plebeu apaixonado pela princesa da Pérsia. Ele tem apenas uma hora para impedir que Vizier, tirano que apoderou-se do trono do Sultão, consiga casar-se com a princesa. Para isso Jaffar tem de fugir da masmorra do castelo, atravessar alas cheias de guardas, lâminas mortais e outros perigos. Que Alá o proteja, pois não vai ser fácil...

OS SULTÕES

Você terá de passar por vários destes inimigos em seu caminho. A manha é observar a técnica de luta de cada um e partir para cima



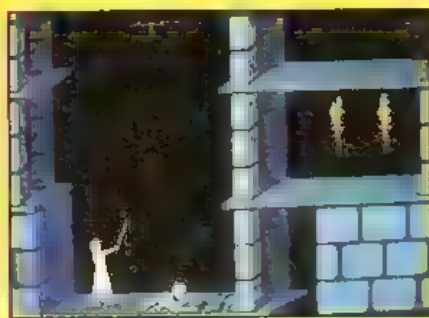
O ESPELHO

Na quarta fase você encontrará um espelho e não saberá o que fazer. A solução é simples: atravessá-lo com um pulo bem longo



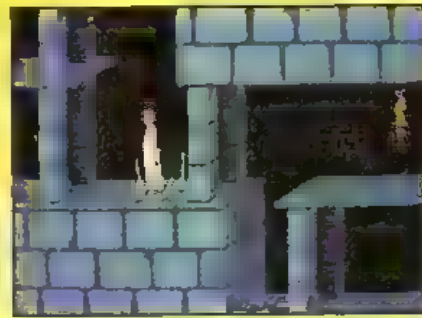
A ESPADA MÁGICA

Ela está logo na primeira fase. Para encontrá-la, siga pela esquerda. Ao voltar, faça o mesmo caminho. Sem a espada mágica é impossível prosseguir neste jogo



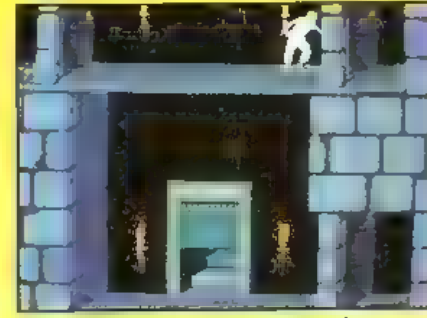
AS ESTACAS MORTAIS

Estão em todos os lugares. Brotam do chão, espetando impiedosamente quem se atreva a desafiá-las. Ande devagar e jamais se jogue de lugares altos



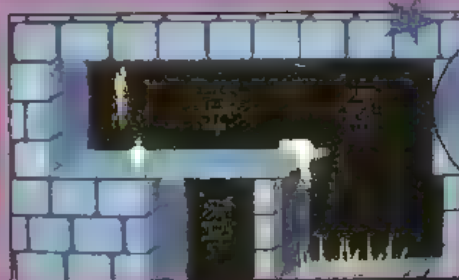
O CHÃO TRAIÇOEIRO

Em vários locais o chão é falso. Às vezes isso ajuda, pois os portões se abrem. Mas às vezes também atrapalha, fechando portões importantes ou criando desabamentos



OS POTES MÁGICOS

Estão espalhados por todas as fases. Os pequenos, tanto podem lhe dar vida como tirá-la de você. O pote grande aumenta seu número de vidas. Na fase 9, porém, há um pote grande com um segredo. Experimente-o



O TEMPO

Este jogo é uma corrida contra o relógio. O tempo passa e pressiona cada vez mais. Seja rápido, não vacile. E não esqueça de gravar o jogo a cada passagem importante.



OS PORTOIS

Pelo menos dois deles lhe darão muito trabalho. Um é logo o primeiro da terceira fase: depois de abri-lo, corra e dê pulos bem longos. O outro é o portão principal da oitava fase. Ao abri-lo, você ficará preso. Tenha calma, não se desespere

ALMA

Na 12.ª fase, suba até o topo e você encontrará sua própria alma. Não a mate: guarde sua espada e ela fará o mesmo. Siga em frente e não tema a escuridão.

Figure 1. The effect of the concentration of the *Agrobacterium* suspension on the transformation efficiency of *Agrobacterium* strains.

Comandos importantes

Para gravar:

Control + G
(só a partir da
3.ª fase)

Para cargar:

Control + L
(na tela de
abertura)

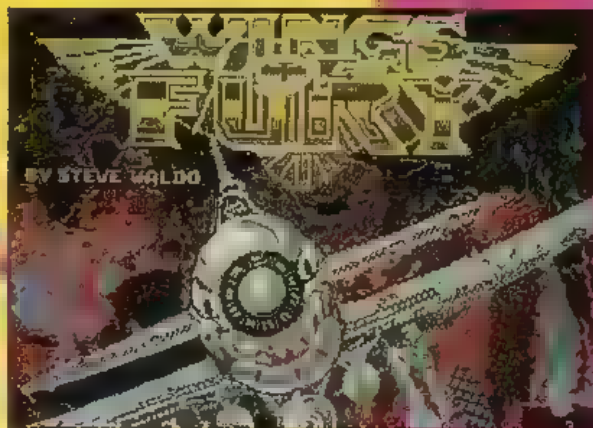
Sair do jogo:

Control + Q
(vai para o
DOS)

Reset:

Control + R
(volta à
abertura)

Dicas



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Há uma pegadinha neste game que está encafifando muita gente. Na floresta, há um tronco que "diz" ter uma catacumba escondida. Aí, o jogador dá Enter e o tronco pede para colocar o disco 22. Como este disco não existe, o jogador dá Enter novamente e o jogo pede outro disco. Não caia nessa; é grupo da LucasFilm. Não existe catacumba nenhuma. Isso é só para tirar a concentração do jogador e dificultar um pouquinho mais as coisas.

POLICE QUEST

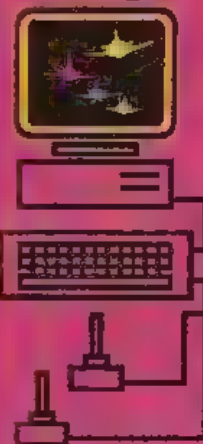
Em certo momento você encontra um motorista bêbado. O que fazer com o infeliz? Consulte seu manual de orientação. Ele tem a resposta que você procura.

**WINGS OF FURY**

Para decolar, aperte a tecla 2 (<) e mantenha-a pressionada. Quando o avião estiver no ponto máximo da velocidade, aperte a tecla 4 (↑). Mantenha as duas pressionadas até o avião ficar com estabilidade suficiente.

Para pousar, aproxime-se devagar da pista, enquadrando na telinha pequena a linha do meio da pista.

PC



ESTRATEGIA & DICAS

Lançamentos

XEVIOUS - MSX 2 / MEGARAM 256KB

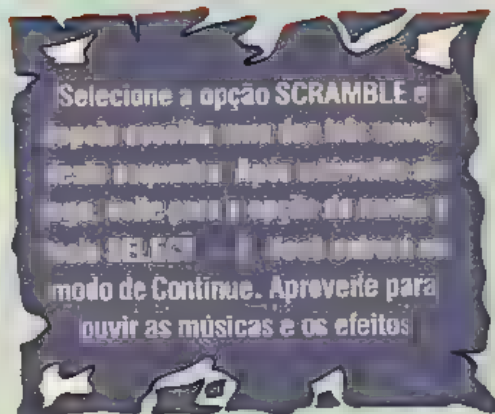
Ano 2012. Os satélites norte-americanos fotografaram milhares de óvnis — Objetos Voadores Não Identificados — sobre a América do Sul. Há extraterrestres atrás de briga, bem em cima das cabeças dos brasileiros, argentinos, chilenos...

Para liderar esta missão, foram enviadas duas esquadras poderosas. A esquadra Recon traz um grupo de naves Solva ou. A esquadra Scramble é formada por três naves mais potentes: Solgrado, Zeodalley e Campmission.

A versão do Xevious para o MSX é melhor que a versão Arcade. Exige reflexos rápidos, mira precisa e muito mais agilidade



Para destruir qualquer objeto que esteja na Terra, use a supermira



Selecione a opção SCRAMBLE e depois escolha uma das três naves mais potentes. Após escolher a nave, volte para a opção de menu e selecione a opção de jogo. Escolha o modo de Continue. Aproveite para ouvir as músicas e os efeitos



Não marque bobeira. Fuja dos óvnis; eles são muito rápidos



Os óvnis terrestres dão energias para sua nave, como esse campo de proteção



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

ARKANOID 2 - MSX 2 / MEGARAM 128KB

O PODER DAS CÁPSULAS

L	Faz com que o bastão vire um canhão potente
C	O bastão consegue segurar a bolinha por alguns segundos
T	O bastão vira dois (Cuidado, a bolinha passa entre os bastões)
E	O bastão fica maior
R	O bastão fica menor
I	O bastão vira uma "cobra"
S	Diminui a velocidade da bolinha
P	Vida extra
M	Destroi qualquer obstáculo
B	Abre o portal para outra fase
N	Aparecem três bolas na tela
D	Aparecem milhares de bolas na tela

Cápsula Brilhante — o jogo fica em câmera lenta

do a um planeta muito
Sua missão é vencer

para a
adaptação
logo ainda perno

novas telas e depois grave

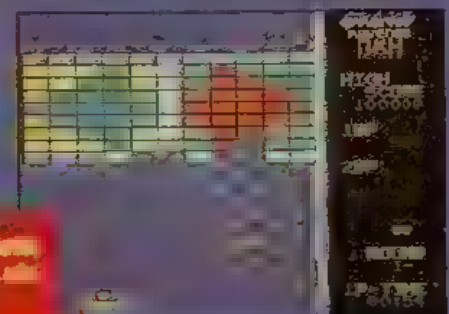


GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Representação da importância do jogo
para a indústria de jogos de vídeo
e a cultura da época



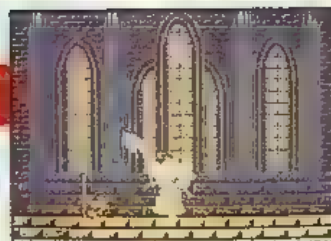
O jogo sempre vem com uma versão mais antiga, a primeira Arkanoid. Acerte-a sem perdão



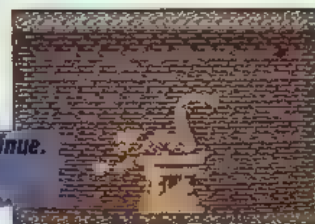
RASTAN SAGA — MSX 2 / MEGARAM 256KB

Chega a versão deste clássico do Arcade — que foi lançado recentemente para Master e Mega Drive. Você é o guerreiro Rastan. Sua

missão é livrar o mundo de terríveis inimigos em sete fases. Pegue todos os objetos, escolha a melhor arma e boa sorte.



Para eliminar o primeiro chefe, abaixe e dê golpes de espada em suas pernas sempre que ele pular



O jogo já tem Continue.
Tecla Espaço

Dicas

NEMESIS 1

Para destruir as naves do final de qualquer fase, basta desviar dos tiros e esperar que elas explodam sozinhas
DANIEL RAMALHO RIBEIRO
Pelotas — RS

NEMESIS 2 (GRADIOUS)

Tecla F-1 e digite:
LARS18TH — dá todas as armas
NEMESIS — muda de fase
META-ION — dá imunidade temporária
LUCIANO FERREIRA ALVES
São Paulo — SP

LAST MISSION

Para ficar invulnerável, tecla OPERA durante a tela de apresentação
ALEXANDRE MARTINHO DE AGUIAR
Rio de Janeiro — RJ

ARKANOID 2

No decorrer do jogo, pressione F-5 ou F-10. Você passará de fase automaticamente, mas a dica é limitada
SANDRO ZANELLO
Brasília — DF

STAR SOLDIER

Para obter vidas infinitas, digite o programa

10 BLOAD "SOLDIER1.BIN"
20 POKE &H908B,0
30 DEFUSR = PEEK(&HFC00)*256 + PEEK(&HFCBF)
40 A =USR(0)
50 BLOAD "SOLDIER 2.BIN",R

METAL GEAR (MSX 2)

No início do jogo, tecla F1, E e digite uma das senhas abaixo DS4, para começar o jogo com quatro estrelas:
HIRAKE GOMA, para começar com oito cartões
EDINALDO LIMA SANTOS JR.
Vitória de Santo Antão — PE

PENGUIN ADVENTURE (MSX 2)

Na tela de seleção, digite NORIKO e consiga Continues teclando F5 sempre que der Game Over.
HUGO MACHADO SEGUNDO
Fortaleza — Ceará

YEAR KUNG FU 2

Para ficar com 98 vidas, tecla rapidamente na tela de seleção, 1 ou 2 players, as letras E SS CCC FFFF
GUSTAVO HENRIQUE
Brasília — DF

WONDER BOY

No início do jogo, aperte ESC

e depois pressione simultaneamente O, N, S, U, D, H e você passará automaticamente de fase. Isto poderá ser repetido a qualquer momento do jogo
ROGÉRIO CASTELLAR MONTEIRO
Florianópolis — SC

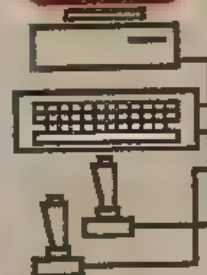
THEXDER

Para ficar invulnerável e pegar vidas infinitas, digite os códigos abaixo no sistema Basic:
10 BLOAD "THEXDER.BIN"
30 POKE &HA88B,0: POKE &HA88E,0 POKE &HA968,201
40 X = &HB784 POKE X,0
POKE X + 1,77 : POKE X + 2,66: POKE X + 3,67: POKE X + 4,70
50 DEFUSR = &HD000: A =USR(0)
60 BLOAD "THEXDER.BIN",R

ZANAC 1

Para conseguir vidas infinitas, digite:
10 BLOAD "ZANAC1.BIN"
20 POKE &H9654,0
30 DEFUSR = &HD000: A =USR(0)
40 BLOAD "ZANAC2.BIN",R
Para continuar, ESC e Espaço

MSX



LANÇAMENTOS DICAS

Os lançamentos Underdeadline, Columns e Penguin Adventure são da Paulisoft, fone (011) 37-1814



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Beinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitzale
Chefe de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso da Silva Gama, João Ailton O. de Andrade
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Silene Pereira da Miranda, Revisão - Suzete Stimpel Fotografia - Ivan Carneiro, Plínio Borges, Rose Miranda Ilustrações - Rick, Spacca Consultores - Alan Peixoto, Eloy de Melo, Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima, João, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Tadeu Cerqueira Pereira, Texto - Débora Peleias, Correspondente internacional - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Gerente: Rosângela Cassio
SP-Contatos: Cláudia Solano, Ronaldo Liparelli
RJ-Contatos: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gones
Gerente de Produto: Adriana Granconi
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE

Diretor Geral: Carlos Alberto Araujo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

COMUNICAÇÃO

Diretor: Rogério Rahner

SERVIÇOS EDITORIAIS

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves

Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral

Abriu Press-Gerente: Judith Baroni

Dep. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo

Correspondentes: Ana Marta Bahiana, José Emilio Ronderau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão

Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel. (011) 211-7866, Caixa Postal 56254, CEP 05369, Telex (011) 83178, Fax (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abripress. Rio de Janeiro: r. Marcha Câmara, 180, 15º andar - S. 1533/34 - CEP 20020, Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36690, Fax (021) 532-1468, Telegramas Editabril/Abripress. Circulação desta revista: fevereiro/92. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abri de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP -

Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Rapro S.A. Estúdio Gráfico

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME OVER



COMPARE SUA
MELHOR MARCA COM
AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Records não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

• NINTENDO •

254.090	
AFTER BURNER	16.673.870 Eduardo Fonseca, SP
999.999	
CABAL	160.790 Alexandre Marcolino, RJ
999.990	
DONKEY KONG	202.300 Paulo Aparecido Zeferno, SP
701.900	
GALAXY 5000	3.879.600 Renato Brondi Barros, SP
21.031.720	
KUNG FU	999.999 Paulo Aparecido Zeferno, SP
999.998	
ROLLING THUNDER	153.410 Jasson Souza Moreira, BA
9.999.990	
SHINOBI	584.900 Eduardo Fonseca, SP
9.999.990	
TOP GUN	2.531.400 Paulo Roberto Machado, SP

• MASTER SYSTEM •

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD **113.200** Andre G de Almeida SP

ALEX KIDD THE LOST STARS **662.800** André Fernandes Maia, MG

DYNAMITE DUX **4.782.350** ... SP

MOONWALKER **999.990** Clayton Bueno da Silva, SP

... **1.262.300** ... SP

VIGILANTE

99.900

Flávio José da Silva, PR
Gustavo Santos Sayão, SP
Rodrigo dos Santos Sayão, SP

9.999.990

... SP



• MEGA DRIVE •

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

9.990

... SP
... SP



ATOMIC ROBO KID **376.700** Vicente Morales Filho, SP

... **10.042.900** ... SP

DYNAMITE DUKE **1.033.490** Cristiano Mendes Domiciano, SP

... **3.156.300** ... SP

SHAPES AND COLUMNS **20.445.312** Rene Narciso Pavan, SP

... **157.050** ... SP

STRIDER **655.350** Evandro Sartoretto, BA

... **144** ... SP

SWORD OF VERMILLION **999.990** Rene Narciso Pavan, SP



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ

Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS

Fotos e Letras Traduzidas

FAMA

Musica e Ídolos

HIT

Musica, Mercado e Negócios

FLUIR

Surf

BODYBOARD

Bodyboard

BOA FORMA

Ginástica, Esporte e Saude

SAÚDE E VITAL

Prevenção e Saude

CARICIA

Comportamento Jovem

HORÓSCOPO

Astrologia - Esoterismo

SET

Cinema e Video

SET-1000 VIDEOS

Seleção dos Melhores Videos

AÇÃO GAMES

O Mundo dos Games

CONTIGO

Atualidades - TV

SEMANARIO

Vanidades

SOM SERTANEJO

Musica Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo

Redação, Publicidade e Correspondência av Nações Unidas, 5777 CEP 05479. TEL. (011) 211-7866. Telegramas: Edilabnl. Abnripress

Rio de Janeiro

r Marechal Câmara, 160 - 15º andar s1533/34 - CEP 22290. Fone: (021) 546-8282 RJ Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)

1840 N. Beverly Glen Dr - 90077 Phone (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street Suite 3403 New York, NY 10165 Phone (001212) 557-5890 5993 Telex (00) 237870 FAX (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris Phone (00331) 42 66 31 18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX. (00331) 42 66 13 99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda Fones (061) 223-2134 226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public e Repres. Ltda Toda M dia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo 720/801 CEP 90060 Fone: (0512) 23-9528. Porto Alegre - RS (0482) 44-8224 Florianópolis - SC. (041) 234-0439. Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Midia Representações Ltda Fones (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

Os jogos e personagens que aparecem nesta seção não são verdadeiros, mas apenas invenções para divertir os leitores

G • A • M • E

CASSETAÇÕES

Os últimos lançamentos em consoles

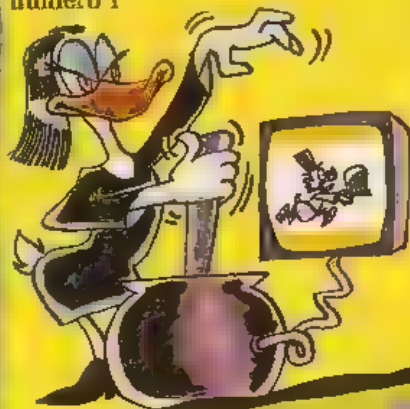
Tirando um sarro dos VIDEOGAMES

Texto: EMEDE

MAGA DRIVE

O aparelho mais vendido em Palópolis. Foi criado pela bruxa Maga Patalógica. Tem 16 bits, duas asas de morcego e três pernas de sapos

Jogo principal: Pac Moedinha número 1



MOONWALKER II

Neste jogo, o objetivo de Michael Jackson é ficar cada vez mais branco. Para isto, ele precisará ir juntando todos os copos de leite, caixas de Omo e sucos de graviola que encontrar pelo caminho. No segundo estágio, Michael Jackson passará por uma terrível prova de Matemática. Cuidado para não dar um branco na hora! Se tirar nota 10, você encontrará uma fase secreta — uma sala de volação. Dentro da cabine, não bobeie: basta voltar em branco. No final da história, um show de efeitos especiais: Michael Jackson não se transforma em pantera, como no clipe. Ele vira mesmo um urso polar.

★ Estratégia: o sonho de Michael Jackson é ter vidas infinitas. Para que isso aconteça, mantenha o cartucho dentro do freezer



MAGAL DRIVE

Aproveitando a nova onda, o famoso cantor Sidney Magal também lançou o seu console de 16 bits acelerados. Ele vai fazer concorrência ao recém-lançado Brega Drive

Jogo principal: Cigana Sandra Rosa Madalena x Rainha da Sucata

NERO GEO

Os romanos antigos curtiavam muito este console, inspirado no famoso imperador Nero. Como ainda não haviam inventado as pilhas, o Nero Geo funcionava à base de fogo. Muito fogo.

Jogo principal: O Extintor do Futuro



ATARIX

Videogame de primeira geração, inventado pelos gauleses.

Jogo principal: Pac Javali

BASTIDORES

★ Está quase pronto o videogame do Chapolim. O projeto, no entanto, ainda está guardado debaixo de sete "chaves"

★ Por falar em SBT, teremos também um novo cartucho baseado no programa de strip-tease Cocktail. Seu nome: A Pequena Cereja.

RENDÁ-SE VOCÊ ESTÁ CERCADO

A VIDGAME não te dá chance de escapar e cerca a sua locadora com as melhores oportunidades.

SEGURANÇA TOTAL

Fornecemos nota fiscal coberta pela 4ª via de importação.

FRANCHISING E ASSESSORIA

O melhor atendimento para locadoras de vídeo interessadas em games e assessoria inteiramente grátis.

SUPER NESS

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Populous • Pilot Wings • Zelda III • Actraiser • R-Type II

NEO GEO

Nam 75 • Ninja Combat • Super Spy • Magician Lord • Sengoku

ARCADE

Você vai querer ter um em sua loja. Mais versátil que o fliperama, você pode trocar o console e o jogo.

GAMES DISPONÍVEIS

Battletoads • Fester's Quest • Silver Surfer • Beetlejuice • Bugs Bunny • Rocketeer • High Speed • Indiana Jones L. Crusade • Little Mermaid • Spider man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Lackers X Celtics • Fantasia • Budokan • E mais 400 títulos.

CONSOLES

SUPER NESS (transcodificadora original)
NEO GEO • MEGA DRIVE • GAME BOY • GAME GEAR

VIDGAME



sete sete cinco

AÇÃO GAMES CLUBE

**Nos classificados e serviços
deste caderno estão as dicas e
ofertas que você procura**

COMPRO



1

VENDO



2

TROCO



4

DESAFIO



5

CLUBES

6

HOT
CIRCUIT

7

COMPRO



► Compro o cartucho *Simpson 1* ou *2* do sistema Nintendo. Tratar com Helio Mota Pimentel Rua Zacarias Bento Nascimento, 82, CEP 29190, Aracruz — ES, ou tel (027) 256-1237.

► Compro cartuchos e acessórios usados para Nintendo, Master e Mega Drive. Tratar com Heitor Flávio Fonseca, Rua Avelino Camargos, 215, CEP 32260 Contagem — MG, ou tel (031) 331-1847

► Compro um Game Boy em perfeito estado, com manual e um cartucho. Tratar com Luiz Eduardo de Souza, Rua Beta s/n.º, Campo Novo, CEP 29800, Barra de São Francisco — ES.

► Compro os seguintes cartuchos de padrão Nintendo: *Futebol*, *World Champ*, *Ninja Gaiden 2*,

Castlevania e *Double Dragon 3*. Tratar com Ademilson Novaes de Brito, Rua Engenheiro Alexandre Machado, 407, CEP 07040, Guarulhos — SP

► Compro o cartucho *Super Mario Bros 3*, em bom estado. Tratar com Sani Roberta Pereira Elisei Rua Mariana Resende Costa, 65, Vila Brasil, CEP 12700, Cruzeiro — SP.

► Compro um Top Game VG 8000, em bom estado de conservação. Tratar com Gildemar Lopes, Rua Onofre de Andrade s/n.º, CEP 75620, Pontalina — GO

► Compro a revista *AÇÃO GAMES* 17-A e 26-A. Tratar com Daniel Marques Rua Fábio, 406, Vila Formosa, CEP 03378, São Paulo — SP

► Compro um Mega Drive, usado, com um cartucho. Tratar com Sergio Lindau, Praça João Lourenço, 133, CEP 37140, Areado — MG

► Compro cartuchos de Mega Drive, Master System, Nintendo e o portátil Game Gear Tudo nacional. Tratar com Renato Augusto de Lima, Rua Lindorio Eduardo de Castilho, 343, CEP 16300, Penápolis — SP

► Compro a revista *AÇÃO GAMES* n.º 6, em bom estado de conservação. Tratar com Alexandre, Rua João Ribeiro de Barros, 1000, apto. 309, CEP 18080 Sorocaba — SP

► Compro qualquer videogame de terceira geração. Tratar com Fabiano Gonçalves da Silva, Rua Maria Auxiliadora,

941 CEP 12460 Campos do Jordão — SP, ou tel. (0122) 62-1505

► Compro os seguintes cartuchos de Mega Drive: *Sonic*, *Fantasia*, *Super Monaco G.P.*, *Castle of Illusion*, *Batman*, *Spider Man* e *Lakers x Celtics (NBA)*. Tratar com Maurício Aquati, Rua Dr. Edmundo Jose de Lima, 40, CEP 05366, São Paulo — SP, ou tel. (011) 869-6475.

► Compro um Master System em bom estado. Tratar com Vandrê Miguel Ramos, Rua 7 de Setembro s/n.º, CEP 84220, Sengés — PR, ou tel. (0439) 67-1144.

► Compro cartuchos de Mega Drive. Tratar com Rafael de Sousa R Monte, Rua Presidente Vargas, 76 CEP 37520, Pedralva — MG



► Compro o cartucho *Sword of Vermillion* ou outros Role-Playing Games, para Mega Drive, em perfeito estado e com manual de instrução. Tratar com Marcelo M. Nascimento, Av. Brigadeiro Luís Antônio, 1765, CEP 01317 São Paulo — SP.

KORE GAMES

- Mega Drive/Super Famicom
- Joystick
- R.F. com cabo
- Arcade Power
- Cartuchos



**R. Domingos de Moraes, 348 —
SL 26**

Fone: (011) 575-0410/530-0053

**ATENDEMOS PARA TODO O
BRASIL VIA SEDEX**



A maior locadora e Assistência Técnica de
Videogames do Sul do País.

LOJA 1 Rua dos Andrades, 943 conj. 403
Edifício do Cinema Cacique
CEP 90020 - Porto Alegre - RS
Fone (0512) 24.9877

LOJA 2: Rua João Alfredo, 439
Barro Cidade Baixa
CEP 90050 - Porto Alegre - RS

A CADA 3 LOCAÇÕES
VOCÊ GANHA UM CUPOM
PARA CONCORRER
A UM
SUPER FAMICOM



► Vendo um Nintendo americano, seminovo, com pistola, dois joysticks e um cartucho com dois jogos. Tratar com Milena Machado, Rua Canui, 90, Jacarepaguá, CEP 22750, Rio de Janeiro — RJ, ou tels. (021) 342-0047 e 259-1186

► Vendo um Atari 2600, seminovo, com 11 cartuchos e manual de instrução. Tratar com Renato Andrean, Rua Cel. Antônio Barbosa Lima, 179, CEP 14000, Franca — SP ou tel. (016) 723-2226

► Vendo um Mega Drive importado com os cartuchos *Super Monaco GP* e *Castle of Illusion*. Tudo em bom estado de conservação. Tratar com Winnetou Lissa, Rua João Alencar Guimaraes, 591, CEP 80310, Curitiba — PR, ou tel. (041) 242-8471.

► Vendo um Famicom japonês, seminovo, com quatro cartuchos, sendo que um possui 42 jogos. Tratar com Eton Pires de Andrade Santos, Rua Almirante Barroso, 485 Fundos, Centro, CEP 85890, Foz do Iguaçu — PR, ou tel. (0455) 74-2161

► Vendo um Master System II, novo, na caixa, com os cartuchos *Kenseiden*, *Eswat* e *Jogos de Verão*. Tratar

com Márcio de Lorenzi Steiger, Rua Faustino Porto, 200, apto. 903, Boa Viagem, CEP 51020, Recife — PE, ou tel. (081) 326-2261.

► Vendo um Master System, com óculos, pistola, um Rapid Fire, um controle Quick Shot, um Power Tron e nove cartuchos. Ou troco por um Mega Drive com três cartuchos. Tratar com Rodrigo César Butilheiro, Rua Álvaro Mata, 55, apto. 404, CEP 31250, Belo Horizonte — MG

► Vendo os seguintes cartuchos de padrão Nintendo: *Top Gun 1*, *Ninja Gaiden*, *Elevator Action*, *Super Mario 1*, *Jackal* e *Douge Ball*. Tratar com Fernando D. A. Castro, Rua Viná Del Mar, 72, CEP 09860, São Bernardo do Campo — SP, ou tel. (011) 451-3876

► Vendo o cartucho *Punch Out*, de padrão Nintendo americano. Tratar com Miguel F. Singer, Rua Viera de Moraes, 601, apto. 134 B-2, Campo Belo, CEP 04617, São Paulo — SP, ou tel. (011) 241-0593.

► Vendo o videogame Master System com o cartucho *Double Dragon 2*, com apenas um dia de uso. Tratar com Reginaldo Barbosa da Silva, Rua Leopoldo Machado, 839, CEP 68900, Macapá — PA, ou tel. (096) 223-4761

► Vendo um Master System com um joystick, uma pistola e dois cartuchos. Tratar com Marcos Vinicius de Almeida, Rua Domingos Ferreira, 20, apto. 1002, Copacabana, CEP 22050, Rio de Janeiro — RJ

► Vendo os cartuchos *After Burner 2* e *Phelios* (Mega Drive) importados, em ótimo estado de conservação. Tratar com Daniel de Almeida, Rua André Natali, 412, Jd. Popular, CEP 03670, São Paulo — SP, ou tel. (011) 943-4053.

► Vendo os seguintes cartuchos de Nintendo americano: *Double Dragon 2*, *Tartarugas Ninja 2*, *Mario Bros 1*, *Top Gun 1* e *Predator*. Tratar com Márcio Tees Pitanga, Rua Gustavo Augusto Rezende, 308, F-1, apto. 104, CEP 21931, Rio de Janeiro ou tels. (021) 363-1540 e 393-9702

► Vendo um Phantom System, com sete cartuchos e um adaptador. Tudo em bom estado. Tratar com Mano Fiaschi, Rua Iperóig, 910 Perdizes, CEP 05016, São Paulo — SP, ou tel. (011) 263-2099

► Vendo um Master System com três cartuchos e uma pistola. Tudo nas caixas e com manuais de instrução. Tratar com Rodolfo da Cunha Pedrosa, Av. Dr. Alberto Sarmento, 1115 Castelo, CEP 13070, Campinas — SP, ou tel. (0192) 43-8198

► Vendo um Nintendo americano com tapete Power Pad, transcodificador e vários cartuchos. Tratar com Felipe Penna Moreira, Rua Jacuini, 238, apto. 169, CEP 01453, São Paulo — SP, ou tel. (011) 829-9665.

► Vendo um Super Game CCE, com dois cartuchos. Tratar com Marcel Faleiros, Rua Oriental, 205, CEP 79300, Corumbá — MS

► Vendo um Master System com pistola Light Phaser, óculos 3D, cinco cartuchos e um MSX Expert com drive separado data corder e 112 jogos. Tratar com Rodrigo M. Gomes Ferreira, Rua Jovri, 491, Vila Assunção, CEP 09180, Santo André — SP, ou tel. (011) 440-8126.

► Vendo os cartuchos *Thunder Blade* (do Master System) e *Super Pitfall* (de padrão Nintendo americano) nas caixas e com manuais de instrução. Tratar com Guilherme R. Rubini, Rua João de Araújo, 241, CEP 37700, Poços de Caldas — MG, ou tel. (035) 721-8168.

► Vendo um Atari 2600 e 20 cartuchos. Tratar com Armando Carlos de Pina Filho, Rua Bulhões Marcial, 69, CEP 21250, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 351-5726.

► Vendo um Dynavision II com três controles, uma pistola e dois cartuchos. Tratar com César A. da Silva, Rua Flávio Tambellini, 49, CEP 09870, São Bernardo do Campo — SP, ou tel. (011) 418-4773.

► Vendo um Top Game, com os cartuchos *Rush n Attack*, *F-15 City War*, *Stealth ATF*, *Top Gun 2* e *Predator*. Tudo novo, na caixa e com garantia. Tratar com Paulo César Girardi, Rua Moron, 2945, CEP 99010, Passo Fundo — RS.

► Vendo óculos 3D do Master System e um cartucho. Ou troco por um Top Game ou Dynavision. Tratar com Thiago Abreu dos Santos, Av. Osvaldo Cruz, 87, apto.

711, Flamengo, CEP 22250, Rio de Janeiro — RJ, ou tels. (021) 228-4348 e 551-2183.

► Vendo cartuchos e controles de Nintendo americano. Tratar com Felipe Borelli, Rua Orange, 35, CEP 06700, Cotia — SP, ou tels. (011) 492-6194 e 492-6033.

► Vendo um Bit System, seminovo, com dois cartuchos. Tratar com Bruno Passos de Souza Rigo, Lad. Cruz da Redenção 282, apto 202, Edifício Alice, Salvador — BA, ou tel. (071) 358-0650.

► Vendo um Super Game VG 5600, novo, na caixa, com três cartuchos e dois controles perfeitos. Tratar com Luiz Antônio Miranda da Silva, Rua Adelardo F. de Carvalho, 208, CEP 37130, Alfenas — MG, ou tel. (035) 921-1906.

► Vendo um videogame Atari 2600, em perfeito estado, com os cartuchos *Smurf Enduro* e *River Raider 1*. Tratar com Márcio Rodrigues Markus, Rua Eugênio de Oliveira e Silva, 10, Jd. Rodolfo Prati, CEP 08310, São Paulo — SP.

► Vendo um Phantom System com adaptador e 14 cartuchos (de padrão Nintendo japonês, Phantom e Dynavision). Tratar com Raul Simonsen Stolf, Rua João Lourenço, 386, Vila Nova Conceição, CEP 04508, São Paulo — SP, ou tel. (011) 241-1931.

► Vendo um Master System, com pistola, um Rapid Fire e cinco cartuchos. Tudo nas caixas. Tratar com Fábio M. Ra-

go, Rua Vasconcelos Drumond, 550, apto. 01, CEP 01548, São Paulo — SP, ou tel. (011) 272-1029.

► Vendo um Master System, com 15 cartuchos, uma pistola e um Rapid Fire. Tratar com Antônio Sérgio Fevereiro Jr., Rua Desembargador Isidro, 145, apto. 302, Ti-Juca, CEP 20521 Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 268-0900.

► Vendo um videogame Atan 2600 com joysticks e cartuchos. Tratar com Marco Aurélio, Av. Marechal Deodoro, 73, apto 81, CEP 11060, Santos — SP, ou tel. (0132) 4-0096.

► Vendo um Atan com 17 cartuchos, em ótimo estado. Tratar com Pablo Fabiano de Lima Neves, Rua Alberto da Costa Vaz, 67, CEP 03986, São Paulo — SP.

► Vendo um Master System com pistola, um Rapid Fire e sete cartuchos. Tratar com Rodrigo T. Ribeiro, Rua Félix Gomes da Costa, L 16, Q 32, CEP 24350 Niterói — RJ, ou tel. (021) 717-7253.

► Vendo quatro cartuchos do Master System. Tratar com Nicola Santos Dutra, Rua Engenheiro R. Bax, 493, Santa Amélia, CEP 31510, Belo Horizonte — MG, ou tel. (031) 443-3199.

► Vendo um Master System completo, uma pistola, um Rapid Fire e 22 cartuchos. Tratar com Leni e Fernando Sporkes, Rua Cipriano Jucá, 92, Jardim das Bandeiras, CEP 05436, São Paulo — SP.

Barbara 
fashion

A Moda em Brinquedos & Games
Distribuidora autorizada de toda linha



Revenda autorizada
Fornecemos para todo o Brasil via sedex. Sistema de venda a atacado e varejo

- **CARTUCHOS MASTER SYSTEM**
- **GAMES E ACESSÓRIOS**
- **BRINQUEDOS**
- **TODA LINHA TEC TOY**
- **CARTUCHOS MASTER SYSTEM**
- **SONIC**
- **INDIANA JONES**
- **MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO**
- **GOLVELLIUS**
- **LORD OF THE SWORD**

NÃO PERCA TEMPO. LIGUE JÁ!
TEL (011) 92-8636
FAX (011) 92-8636 - R 33

Rua Marquês de Valença, 354
CEP 03182 - São Paulo - Moóca

 **STI GAMES**



- **Atendemos toda a linha de vídeo Games nacionais e importados. Transcodificações**
- **Dispomos de dept.º especializado em TV, Audio, Video K-7 e informática**

VENDAS

- **CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS TODAS AS MARCAS E MODELOS**

LOCAÇÃO

- **ÚLTIMOS LANÇAMENTOS NINTENDO E MEGA DRIVE**

ATENDEMOS TODO BRASIL

Av. Eng. Goulart Azevedo, 4092
CEP 24100 - PARÁ - TEL 264-2499
950-7041 FAX — 011-2944100
TELEBA — 11-25010

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

**SUPER NINTENDO
SUPER NES
MASTER SYSTEM
NINTENDO
MEGA DRIVE
ATARI-GENESIS
BIT SYSTEM
PHANTOM
DYNAVISON II
TOP GAME**

- Preços especiais para revendedores, oficinas e locadoras.
- Assistência técnica especializada em Vídeo Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas etc
- Transcodificamos Super Famicom Garantia de 1 ano.
- Modificamos módulos de RF do SuperFamicom p/ entrar em canal 3
- Transcodificamos Nintendo americano e japoneses em 2 horas. Garantia 1 ano.
 - Transcodificamos Mega Drive e Genesis em 2 horas. Garantia de 1 ano
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japoneses para entrar em canal 3.
- Temos modulador de RF para Mega drive japoneses.

Depto. Técnico

R. Sta. Efigênia, 295

1º andar - conj. 114 e 115

CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil via Sedex

FONE: (011) 22 2-1471

222-9083

Representante Belém — PA

ALL TEC Informática

Rua João Balbi, 1186 — SL 07

Fone: (091) 229-7353



► Troco um Master System novo com uma pistola Light Phaser, óculos 3D e quatro cartuchos, por um Phantom System, com quatro cartuchos, pistola e um adaptador ou um Nintendo americano. Tratar com Ramon Faras Matos, Rua Quatro, 20, CEP 45600, Itabuna — BA, ou tel (073) 211 5080

► Troco uma bicicleta Caloi Cross, azul metálica, em bom estado, por um Mega Drive ou Phantom System ou Master System 2 com um cartucho. Tratar com Fernando G. Ribeiro, Rua Cecília Meireles, 130, COHAB I CEP 89520, Curitiba — SC.

► Troco um Phantom System, seminovo, com o cartucho *Super Pitfall*, por um Mega Drive com o cartucho *Altered Beast*, em bom estado. Tratar com Pablo de Freitas Dias, Rua Dr. Luiz Antônio G. da Silveira, 44, CEP 27200, Pirai — RJ, ou tel (0244) 31-1382

► Troco um Master System com pistola, óculos 3D, com ou sem joysticks originais, Rapid Fire e 17 cartuchos, por um Mega Drive com quatro cartuchos. Tratar com Marcelo Soares Pinheiro, Rua Silva Rabelo, 91, bloco 2, apto 304, CEP 20731, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 269-8244

► Troco um Master System com dois joysticks, uma pistola Light-Phaser, óculos 3D e dois cartuchos (*Vigilante e Missile Defense*), tudo na caixa, por um Mega Drive com dois cartuchos. Tratar com Leonardo Barbosa de Menezes, Rua José Ferreira, 130, California I, CEP 30850, Belo Horizonte — MG, ou tel (031) 466-1076.

► Troco um Master System com dois cartuchos, uma pistola, óculos 3D e joystick por um Mega Drive. Tratar com Daniel Fidalgo, Rua Tristão Pinto 1227, CEP 97300, São Gabriel — RS ou tel (055) 232-2010

► Troco um Phantom System com cartuchos, pistola e adaptador J-72 por um Mega Drive com o cartucho *Altered Beast*. Tratar com Silmar Franco Lima, Rua Monsenhor Gaspar Sadoch, 511, apto 102 CEP 41700, Salvador — BA, ou tel (071) 231-1535

► Troco um Bit System com quatro cartuchos, por um Dynavision II ou III ou um Master System I. Tratar com Paulo Roberto Costa Jr., Rua Visconde de Itamarati, 74, apto 503, bloco 2, CEP 20550, Rio de Janeiro — RJ, ou telex (021) 264 9913 ou 273-2880

► Troco um Nintendo americano com uma pistola, um controle turbo e um cartucho com 190 jogos incríveis, por um Mega Drive com três cartuchos. Tratar com Fábio Bergamo de Moura, Rua Coroados, 185, Vila Anastácio, CEP 05092, São Paulo — SP.

► Troco um Master

System I com 30 cartuchos, uma pistola, um óculos 3D e um Rapid Fire, por um Mega Drive com adaptador e alguns cartuchos. Tratar com Eric Jun Carabayashi, Rua Matilde Diez, 438 J, Consórcio, CEP 04438, São Paulo — SP, ou tel (011) 563-1909.

► Troco o cartucho *Kabuki Quantum Fighter* (Nintendo), na caixa por algum desses: *Battletoads*, *The Last Ninja*, *Paper Boy*, *Peter Pan and the Pirates*, *The Little Mermaid*, *The Little Ninja Brothers*. Tratar com Rodrigo Figueiredo, Rua Coronel Querino, 1457, apto 131, CEP 13023, Campinas — SP, ou tel. (0192) 52-3451

► Troco um Master System com pistola e um cartucho, por um Bit System com um cartucho. Tratar com Pedro Emilio Maia de Abreu, SQN 404, bl D, apto. 308, CEP 70845, Brasília — DF, ou tel (061) 223-1672

► Troco um Master System, uma pistola Light Phaser, um Rapid-Fire e dois cartuchos, por um Mega Drive (pago a diferença). Tratar com Fabio Casarotto, Rua Carlos Dresher Filho, 41, apto. 245, CEP 95700, Bento Gonçalves — RS, ou tel. (054) 252-2830

► Troco os minigames *Donkey Kong Jr.* (Nintendo), *Wester Bar*, *Auto Race*, *Jumping Boy* e *Hungry Dragon* (Casio), por um adaptador de Master System ou cartuchos de Mega Drive. Tratar com Jaime Sales, Rua Apodi 590, apto. 901 CEP 59020, Natal — RN, ou tel. (084) 222-2185

► Troco um Master System com pistola e os cartuchos *Shapes and Columns* e *Shooting G*, por um Phantom System com adaptador e três cartuchos; ou um Bit System com adaptador e dois cartuchos; ou um Top Game VG 9000 com dois cartuchos ou um Dynavision III com um cartucho ou um Mega Drive com um cartucho. Tratar com Gabriel Barreto Dinelli, Rua Senador Rollemberg, 550, apto. 1101, CEP 49015, Aracaju — SE, ou tel. (079) 222-4090.

► Troco um Master System com pistola, um Rapid Fire e 11 cartuchos por um Mega Drive com ou sem cartuchos. Tratar com Rodrigo Thompson, Rua Félix Gomes da Costa, lote 16, Q.32, CEP 24350, Niterói — RJ, ou tel. (021) 717-7253.

► Troco os cartuchos *Last Battle* e *Grand Kuri-can* por *Eswat* ou *Moon-walker* ou *Castle of Illusion*. Tratar com Akira Yamashita, Av. São Paulo, 529, CEP 79735, Deodápolis — MS, ou tel. (067) 448-1220.

► Troco os cartuchos *Road Fighter*, 1942 e *Hogan's Alley* (Nintendo japonês), por *Top Gun*, *Life Force*, *Ninja Gaiden 2* ou *Super Contra* (Nintendo americano). Tratar com Alcyney Rodrigues de Oliveira, Av. Tapirapés, 1057, CEP 68540, Conceição do Araguaia — PA.

► Troco um Phantom System com os cartuchos: *Gauntlet*, *Urban Champion*, *Rayd on Buy*, *Lunar Pool* e *Valquiriam*, tudo em ótimo estado, por um Mega Drive com

um cartucho e no máximo seis meses de uso. Tratar com Daniel Nesher B. Cherene, Rua Barão de Miranda, 45, CEP 28040, Campos — RJ, ou tel. (0247) 23-8624.

► Troco o cartucho *Tartarugas Ninja 2* (Nintendo), em ótimo estado, por *The Simpsons* ou *Double Dribble* ou *Yo! Noid*. Tratar com Heraldo Querino de Moraes, Rua João Kopke, 100, Bom Retiro, CEP 01124, São Paulo — SP, ou tel. (011) 228-0012.

► Troco um Master System com um cartucho de dois Mega, por um Nintendo americano com dois cartuchos. Tratar com Ricardo Peres, Rua Osvaldo Aranha, 1159, CEP 96450, Dom Pedrito — RS, ou tel. (0532) 43-1921.

► Troco um Atari Dactar, bem conservado, com dois joysticks, cinco cartuchos, sendo um com oito jogos e um com quatro, por um Nintendo japonês ou americano ou um Dynavision II, com dois joysticks. Tratar com Marcelo Araújo de Queiroz, Rua Manoel Barata, 891, sala 4, CEP 66020, Belém — PA, ou tel. (091) 224-7676.

► Troco um Master System com joystick e o cartucho *Alex Kidd*, por um Bit System com adaptador japonês e o jogo *Super Mario Bros 3* ou um Top Game VG 9000 com cinco jogos. Só faço negócio com pessoas de Belo Horizonte. Tratar com Gilson Bretas dos Santos, Rua Dona Nair, 145, CEP 30610, Belo Horizonte — MG, ou tel. (031) 383-2027.

DESAFIO



► Desafio qualquer "moleque" a me vencer no jogo *Indiana Jones e a Última Cruzada*, do Master System. Aposto o Bit System do meu irmão. Simone P. Dias, SQS 205 — H — 206, CEP 70235, Brasília — DF ou tel. (061) 244-7067.

► Desafio qualquer um que more em Londrina (ou na região) a disputar *Castle of Illusion*, do Game Gear. Enio Tsutsumi, Av. Garibaldi Deliberador, 99, apto. 15, CEP 86050, Londrina — PR ou tel. (0432) 39-0564.

► Desafio qualquer pessoa viciada em *Jogos de Verão*, do Master System, a me vencer na etapa de BMX. Kelly Brasil, Rua Tibúrcio Cavalcanti, 2385, Fortaleza — CE ou tel. (085) 244-2590.

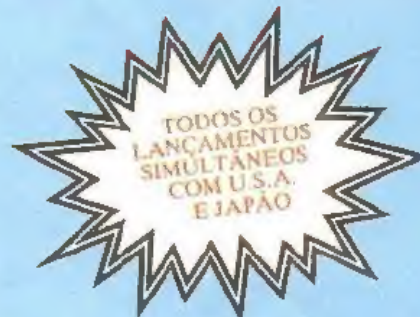
► Desafio Fernando Ferreira Mattias ou qualquer outro interessado para um grande duelo no cartucho *Castle of Illusion*, do Mega Drive. Tratar com Alvaro B.C.D. de Vasconcelos, Q 605, BC — F, apto. 201, Cruzeiro Novo — DF.

Voce tambem pode participar. Mande seu anúncio para a Revista AÇÃO GAMES/CLASIFICADOS, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP.

NETÚNIA GAME

426 SW 8TH STREET - SUÍTE 05
MIAMI - FLÓRIDA.

Distribuidor de Aparelhos e Cartuchos Originais



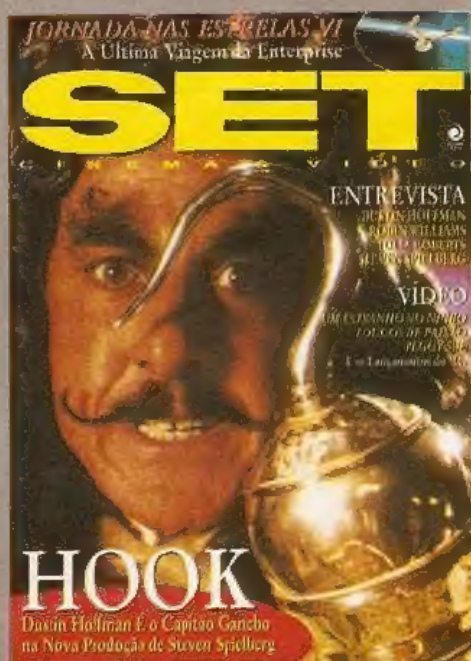
- Fornecemos orientação gratuita p/ montagem de locadora.
- Solicite um dos nossos representantes.
- Despachamos para todo o Brasil, entrega super rápida.
- Temos todos os títulos com os melhores preços. Consulte-nos.
- Vendas por atacado.



NETÚNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

São Paulo - Fone: (011) 66-3318 -
FAX: (011) 66-5618

JÁ NAS BANCAS



A SUA REVISTA DE CINEMA E VÍDEO

SET
CINEMA & VÍDEO



EDITORA
AZUL

CLUBES

► **BIG GAME CLUB** — Rua Emílio de Vasconcelos, 282, Canaan, CEP 35774, Paraopeba — MG. Clube destinado aos portadores de consoles padrão Nintendo. Troca, compra e vende cartuchos e acessórios. Fornece dicas e estratégias. Para ficar sócio, envie uma carta.

► **CLUBE AMIGOS DOS GAMES** — Rua Boulevard Suisso, 29, Nazaré, CEP 40050, Salvador — BA. Clube recém-inaugurado destinado aos jogadores de Sega e Nintendo. Os sócios recebem um jornal com dicas, lançamentos e quadro de recordes. Para ser sócio, basta remeter uma carta.

► **100% GAMES** — Rua Pico das Águas, 161, São Geraldo, CEP 69053, Manaus — AM. Clube destinado aos feras dos sistemas Sega e Nintendo. Os sócios terão acesso a dicas quentíssimas de seus jogos. Também serão informados de promoções e lançamentos. Para ficar sócio do clube, é só enviar uma carta dizendo qual seu tipo de console e cartuchos.

► **DIGITAL MASTER SOFT** — Rua Angustura, 228 - 2B, Serra, tel. (031) 224-8956, CEP 30210, Belo Horizonte — MG. Trabalha com MSX, MSX2, MSX0 Plus, PC (XT, AT),

Amiga e Spectrum 48K e 128K. Alugam e vendem jogos e aplicativos para estes micros. Escreva e peça seu catálogo grátis.

► **MANIAC GAME CLUB** — Rua Ângelo Scudeler, 29, CEP 09360, Mauá — SP. O clube é destinado aos usuários dos sistemas Sega e Nintendo. Fornecem dicas e informações através de um jornalzinho xerocado (fanzine). Cada sócio paga uma taxa de inscrição e outra mensal.

► **POLATO'S GAME CLUB** — Rua 18 de Julho, 999, CEP 88100, São José — SC. O objetivo do clube é ajudar os gamemaniacos de todos os sistemas a encontrar muitas dicas, passagens secretas e passwords. Para se associar, basta enviar uma carta. O sócio receberá uma carterinha e adesivos do clube.

► **RAIDERS CLUB** — Rua Hans Staden, 86, City Butantã, CEP 05506, São Paulo — SP. O clube funciona por correspondência e não tem fins lucrativos. Os sócios recebem jornal com dicas de seus jogos. Para ser sócio, é preciso ser jogador de Mega Drive ou Super NES (Super Famicom). Mande uma carta dizendo quais são seus cartuchos, junto com seu nome, endereço e data de nascimento.

► **CLUBE MEGAMANIACOS** — Rua Dr. Brasília Rodrigues dos Santos, 236, CEP 14300, Batatais — SP. O clube dá dicas de jogos sempre que o associado precisa. Promove campeonatos entre os sócios. Quem quiser participar é só mandar nome, endereço, data de nascimento, junto com a taxa de inscrição (Cr\$ 500,00).

► **MASTER GAMES CLUB** — Rua 9 de Julho, 17, apto. 06, Centro, Macatuba — SP. Clube formado por feras em games de qualquer sistema. Quem estiver interessado em fazer parte envie uma carta para o endereço acima.

► **PLAYGAME CLUB** — Avenida 36, 1015, Santana, CEP 13500, Rio Claro — SP. O clube realiza sortelo de brindes e acessórios. Os associados recebem um jornal mensal com os lançamentos e dicas dos sistemas Sega e Nintendo.

► **SUPER START GAME CLUB** — Av. Boa Viagem, 3892, apto. 701, Corbuser, CEP 51020, Recife — PE. O clube dispõe de carteirinha de sócio e jornal bimestral. Além de promover eventos e campeonatos, os fundadores são feras na maioria dos jogos de Nintendo e Mega Drive. Para ser sócio, basta enviar uma foto 3x4, endereço e telefone.

Divulgue você também as atividades do seu clube ou associação. Basta escrever para a revista AÇÃO GAMES — CLUBES, Av. Nações Unidas, 5777, 3.º andar, CEP 05479, SP.



SÃO CARLOS (SP)

MENF'S VIDEO GAME — Rua Marechal Deodoro, 1833. Recém-inaugurada, a loja tem um acervo com mais de 100 títulos, incluindo os lançamentos recentes. Também vende cartuchos e acessórios.

VIDEO 21 — Rua D. Pedro II, 1649. Além do acervo com mais de 380 títulos para todos os sistemas, a loja também vende cartuchos e acessórios e faz promoções nos finais de semana.

MARINGÁ (PR)

VIDEO-IN-VERSO — Av. Cerro Azul, 169. Além de alugar seus 300 cartuchos, a locadora também vende acessórios.

UMUARAMA (PR)

SITTA'S VIDEO LOCADORA — Rua Arapongas, 3838. O acervo da locadora conta com os recentes lançamentos para Master System, Mega Drive, Super Charger, Phantom System e Dynavision. Também vende joysticks e cartuchos.

PORTO ALEGRE (RS)

SPECTRAVIDEO — Rua Sebastião de Brito, 123.

Possui um acervo de 600 cartuchos, entre nacionais e importados, para os principais sistemas.

FLORIANÓPOLIS (SC)

MASTER CLUBE — Rua Conselheiro Mafra, 48, 1.º andar, Centro; Rua Liberatto Bitencourt, 140, sobreloja 4, Estreito. Venda e aluguel de fitas e aparelhos. O acervo tem mais de 700 cartuchos para os principais sistemas. Também dão acessoria para montagem de novas locadoras por meio de franquia.

GAME CENTER — Rua Conselheiro Mafra, 40, 6.º andar, sala 601. Esta locadora oferece um acervo com 4 500 cartuchos entre nacionais e importados, dos principais sistemas. Também vende cartuchos e consoles.

LOGIC LINE — Rua Amaldo Cândido Raulino, 27, sala 102, Estreito. Em seu acervo de 250 cartuchos, nacionais e importados, para Master System, Phantom System, Mega Drive e Atari, pode-se encontrar *Battletoads*, *Time Lord*, *Double Dragon 3* e outros.

BLUMENAU (SC)

GAME CENTER — Rua São Paulo, 223. A loja oferece um acervo de 330 cartuchos para os sistemas Nintendo e Sega, e também vende todos os tipos de acessórios e tem serviço de assistência técnica.

JOINVILLE (SC)

CLUBE DO VIDEOGAME — Rua Santos, 54. Tem acervo de 330 cartuchos para os sistemas Atari, Nintendo e

Sega, mas o forte da loja são as promoções, como aniversariantes que ganham locação gratuita e concorrem ao sorteio de um cartucho.

PETROLINA (PE)

HOBBYGAMES & CIA. — Rua Dom Vital, 485, sala B. É a primeira locadora de games da região e oferece um acervo de 100 títulos para os principais sistemas. A loja também dispõe de consoles para testes de jogos, vende e aluga acessórios.

GOIÂNIA (GO)

PORTOSOFT ELETRÔNICA E INFORMÁTICA — Rua 98 n.º 63, Setor Sul. Além do serviço de assistência técnica para a linha de PC e MSX, periféricos e suprimentos, a loja passou a vender e locar cartuchos para Master System, Nintendo e Mega Drive.

CARANGOLA (MG)

VIDEO BAR HABIBI LOCADORA — Rua Thomaz Gonzaga, 217, Santa Emília. Aluguel de cartuchos para Master System, Atari e Odyssey. O acervo inclui recentes lançamentos, como *Alex Kidd*, *Lost Stars* e *Psycho Fox*. A loja também compra fitas de Master System e Atari usadas.

Para incluir sua locadora ou assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta para Revista AÇÃO GAMES/HOT CIRCUIT, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP. Os leitores agradecem.



ESPECIALIZADA EM GAMES

SUPER NINTENDO (NES)
MEGA DRIVE

CARTUCHOS PARA:
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
NINTENDO
OS MELHORES LANÇAMENTOS

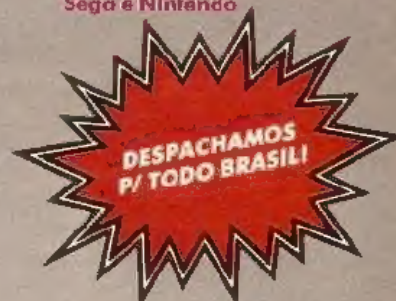
ATENDEMOS NO VAREJO
E ATACADO
COM PREÇOS COMPATÍVEIS.

ATENDEMOS VIA SEDEX

BOXON — Coml. Imp. e Exp. Ltda.
Rua Bernardino de Campos, n.º 451
Brooklin — São Paulo
Fone: (011) 535-5833

CONCEL

- Compra
- Venda
- Troca de Video Games
- Venda de cartuchos
- Venda de Video Games e cartuchos usados
- Transcodificação do sistema Sega e Nintendo



R. José Mascarenhas, 1185
Vila Matilde - São Paulo - SP
CEP 03515
Tel.: (011) 941-0357 - 295-5152

R. Serra do Japi, 1177
Tatuapé - São Paulo - SP
Tel.: (011) 295-8222

**Sempre
Em Dia Com
A Sua Geração.**

✓ Lazer
✓ Competição
✓ Aventura
✓ Ação

CRTV
ELETRÔNICA
GAMES



ATACADO E VAREJO

- Grande variedade de cartuchos
- Adaptadores
- Fontes 3.ª Geração (Master, Phantom, Mega Drive, Game Gear, Game Boy)
- Vídeo Game 3.ª Geração (Hi-Top Game Turbo)
- Cabos de ligação
- Transcoder NTSC/PAL-M

REMETEMOS P/ TODO O BRASIL

SPEED BAG
Bolsa acolchoada p/ Video Game



R. STA. IFIGÊNIA, 44 - CEP 01207 - SÃO PAULO - SP - PABX (011) 229-5877 - FAX (011) 223-7075

CRTV
ELETRÔNICA

CHARGER

DYNACOM



milmar

**PHANTOM
System**

CRTV
ELETRÔNICA

VIDEO MAGIC

A maior e melhor assistência técnica do Brasil

**Não seja enganado!!!
Faça uma transcodificação legítima do fabricante no seu videogame.**



Assistência Técnica:

- Modificamos Super Famicom e Super Nes europeu para entrar no canal 3.
- Destravamos Nintendo americano e Mega Drive japonês para rodar cartuchos nacionais.
- Transcodificamos Neo Geo em 4 horas c/ garantia de 1 ano.

Vendemos: Super Nes transcodificado pronta entrega, cartuchos de Super Nes e Mega Drive, Modulador de RF para Mega Drive japonês de fabricação própria, Malas e Acessórios para Videogame e Transcoder externo Astro Video.

CONSULTE-NOS

VIDEO MAGIC

Assistência Técnica
Av. Jacutinga, 316
CEP 04515
Fones: (011) 530.6012
240.7104